
Segunda Época-Número 11
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.
HOBBY PRESS
THE MUNSTERS
¡Para pasártelo de miedo!
TECHNO COP
Un arcade de armas tomar
CARGADORES
Emoción por partida doble
DOUBLE DRAGON
INFORME
La cartelera del Soft
00011
8 414090 100441
Vidas infinitas para tus juegos de PC, ATARI, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX

¡ACCION!

¡ACC

RUN THE GAUNTLET

9
PRUEBAS
EXPLOSIVAS

"CRASH"
LA REVISTA
INGLESA
CON MAYOR
CREDIBILIDAD
EN SUS CRITICAS,
HA DICHO DE ESTE TITULO:

"... VAYA JUEGO! ... TREPIDANTE A TOPE, TENSION DE PRINCIPIO A FIN EN UN JUEGO EXCELENTE.
"... A PARTE DE SER TECNICAMENTE PERFECTO, ES SU GRAN VARIEDAD DE NIVELES LO QUE HACE DE "RUN THE GAUNTLET" UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DESARROLLADOS HASTA HOY ..."

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



RENEG
THE FINA

CUANDO UN CHICO PIERDE A SU
AHORA EN EL ULTIMO CAPITULO,
FUERZAS Y RAPIDOS REFLEJOS PA
LAS GARRAS DE SUS CAPTORES.
LUCHA CONTRA EL HOMBRE NEC
ATORMENTADAS MOMIAS DEL AN
TE LLEVARA MAS ALLA DEL PRESE
NUNCA OLVIDARAS!...
PERO RECUERDA ... TU CHICA QU



ION!





¡ACCION!

RED HEAT

LA EMOCION ESTA AL ROJO VIVO ... Y LA CAZA ES A MUERTE
CUANDO EL ESTE Y EL OESTE UNEN SUS FUERZAS PARA DETENER A UN TRAFICANTE DE DROGAS SOVIETICO. CADA UNO DE LOS DETECTIVES, UNO RUSO Y OTRO DE CHICAGO, TIENEN DISTINTOS MOTIVOS PARA CAPTURARLE CUANDO SE ENFRENTAN AL GANG DE LOS "CLEANHEADS" Y LA ACCION SE DESATA.
UN JUEGO QUE TE HARA SENTIR TODA LA EMOCION DE LA PELICULA MAS ARROLLADORA HECHA HASTA HOY.

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

¡¡TE QUITARA EL SUEÑO!!



OPERA soft

Gustavo Fdez. Balbuena, 25. 28002 Madrid. Tel. 415 45 12 Distribuido por M.C.M. Tel. (91) 457 50 58



Sólo para adictos

Año V. Segunda Época - N.º 11 - Abril 1989. 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Luis
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Altamira

Depto. de Fotocomposición
Agustín Escudero Pérez

Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

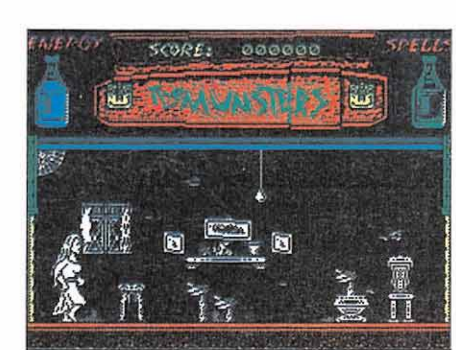
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



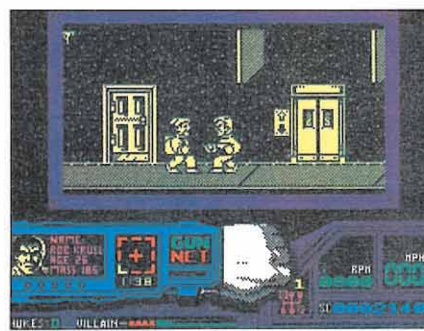
Solicitado control de O.J.

EN ESTE NÚMERO

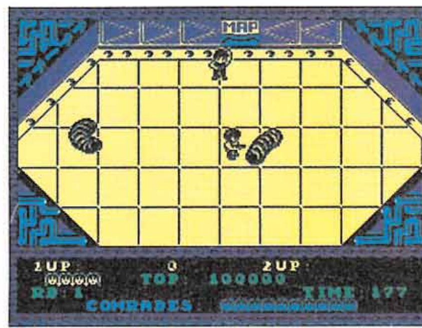
El tema central de nuestra portada es este mes «Double Dragon», una conversión que llega a nuestros ordenadores dispuesta a provocar más de una crisis de adicción. Un buen principio para anunciar este número muy, pero que muy «guerrero».



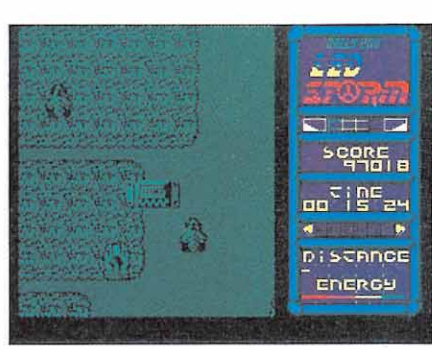
The Mounsters.



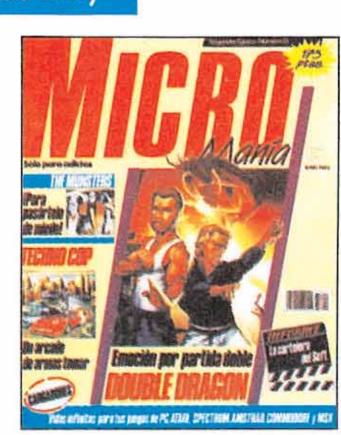
Techno Cop.



Alien Syndrome.



Led Storm.





***R**ealmente, estamos empezando a preocuparnos. Cada vez son menos los programas que destacan por esa «extraña» característica llamada originalidad. Segunda, terceras e incluso cuartas partes se han convertido en una constante en este mundillo, junto a las conversiones y los programas con nombres populares. Tal vez por ello hemos elegido este mes como Megajuego un programa con muy pocos antecedentes «Circus Games»; creado por Tynesoft , que revive en la medida de sus posibilidades todo el atractivo del circo. Continúa nuestro desfile por la actualidad con todos los títulos que hemos podido recoger en el último mes para someterlos al juicio de nuestros criticones; en las páginas de Punto de mira, podréis corroborar lo que os adelantabamos antes, salvando un par de excepciones, la originalidad parece haber sido tragada por la tierra.*

También hemos podido hablar con uno de los programadores de Ocean que más prestigio ha alcanzado en los últimos tiempos, Mike Lamb quien nos mostró su lugar de trabajo y nos presentó al equipo que habitualmente trabaja junto a él.Como podréis comprobar las secciones de Atari, Amiga y PC están cada vez más establecidas y este mes además en exclusiva os presentamos cargadores para juegos de 16 bits.

Este mes hemos analizado en detalle para vosotros con mapas y cargadores: The Munsters, Double Dragon, Techno Cop, Alien Syndrome y Led Storm, como representantes de las distintas corrientes que podemos encontrar en este complejo mundo. Las cartas recibidas en nuestra redacción para participar en las diversas secciones abiertas han rebasado en número nuestras previsiones por lo que hemos decidido ampliar el espacio dedicado a las mismas, por tanto una vez más os invitamos a que sigáis haciéndonos llegar vuestras ideas y vuestras opiniones a la dirección que figura en esta misma página, para construir un Micromanía cada vez más vuestro, que es al fin y al cabo de lo que se trata. Un saludo y... atentos al próximo número.

La Redacción

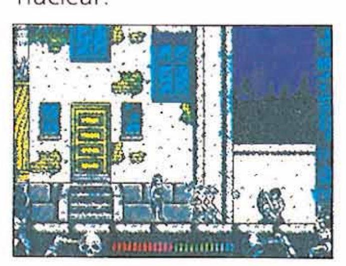


FLASH

Metropolis, ciudad sin ley



La nueva super-producción de Topo lleva el nombre de «Metropolis», y se trata de una epopeya futurista que se desarrolla en Metropolis, la única ciudad superviviente al holocausto nuclear.



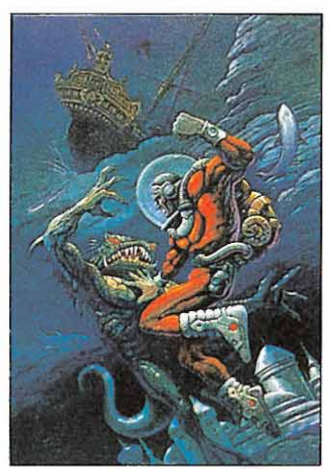
En el juego asumimos el papel de Geitor, lider de los Townsman, la única tribu urbana capaz de conseguir que la ley y el orden vuelvan a imperar en las calles de la ciudad, actualmente tomadas por maleantes y saqueadores.

«Metrópolis» será lanzado simultáneamente en sus versiones Spectrum, Amstrad y Msx, para comienzos del mes de Mayo.

Supertrux

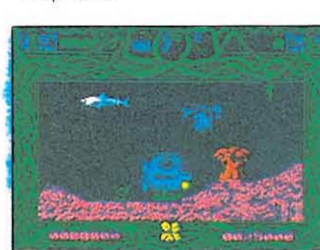
Hasta ahora y en nuestra dilatada presencia en el mundillo de las carreras, nos hemos enfrentado a grandes desafíos en toda clase de vehículos. Llegados a este punto los responsables de Elite nos han encomendado una nueva prueba de fuego, la conducción de un camión de treinta toneladas en un rally a través del continente europeo. Será una competición dura y difícil donde tendremos que superar innumerables obstáculos como curvas constantes, caminos cortados y estrechas sendas de piso irregular, y enfrentarnos a la dificultad añadida de un tiempo preestablecido. «Supertrux» estará disponible en Spectrum, Commodore y Amstrad.

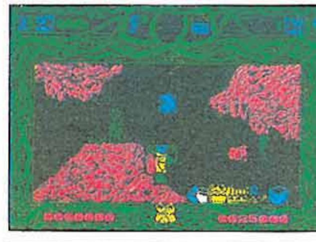
Viaje al mundo perdido

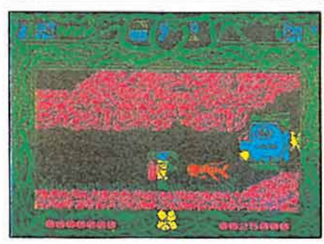


«Rescate Atlántida» es el nombre del próximo lanzamiento con que nos sorprenderá la compañía española Dinamic, y verá la luz según todas las previsiones a comienzos del mes de Mayo.

El juego, que estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Msx, nos traslada a Atlántida, la ciudad sumergida, donde seremos testigos del cruento conflicto bélico que enfrenta a los habitantes de Somerset, los constructores de la ciudad, contra los belicosos Dags, sus actuales ocupantes tras haberse apoderado de ella en un ataque sorpresa.







Como viene siendo habitual en las últimas producciones de Dinamic, el juego estará dividido en varias partes —tres en este caso— que deben cargarse separadamente, habiéndose añadido además una cuarta carga que incluye el final del juego, que dicho sea de paso, al parecer es sencillamente apoteósico.

Nos veremos en la Atlántida...

MEGA JUEGO

¡Niños y niñas! ¡Damas y caballeros! ¡Estimado público! ¡Bienvenidos al mayor espectáculo del mundo! ¡Con los ases del trapecio desafiando a la muerte en las alturas! ¡Con las increíbles acrobacias de la bella domadora sobre los lomos de su corcel! ¡Con los funambulistas, y su escalofriante paseo sobre la cuerda floja! ¡Con las más terribles fieras! ¡Pasen y vean, señores, la función va a comenzar!...



TYNESOFT
Spectrum, Amstrad
Commodore
V. Comentada: Commodore

El mayor espectáculo del mundo

Pocos temas le quedaban por tratar al mundo del software, y tal vez de todos ellos uno de los más llamativos sea el que ahora de la mano de Tynesoft y su «Circus Games» nos llega a nuestras pantallas. Estamos hablando del maravilloso y mágico mundo del circo, que tantos sueños y sonrisas nos ha proporcionado a pequeños y «no tan pequeños».

Lo cierto es que por su colorido, fantasía y brillantez parecía muy apropiado para convertirse en tema central de un juego de ordenador, cosa que no sólo no ha pasado desapercibida a Tynesoft, sino también a Martech que próximamente lanzará «Circus Circus», que tal y como su propio nombre indica está también basado en el mundo circense.

En el caso concreto de «Circus Games», el juego está constituido por cuatro pruebas, o mejor dicho atracciones, que son por este orden: cuerda floja, acrobacias sobre caballo, trapecio, y doma de tigres. Podemos practicar cada una de estas pruebas por separado, o bien podemos elegir la opción de competición internacional, en la que tomaremos parte en un concurso profesional en el que de uno a cuatro jugadores —pudiendo estar cualquiera de ellos controlado bien por una persona o bien por el ordenador— podrán demostrar sus habilidades en las lides circenses. Pasemos así pues a ver cada una de las cuatro atracciones con más detenimiento.

La cuerda floja

Nuestra primera aparición dentro de la carpa del circo no puede ser más arriesgada ni comprometida, ya que deberemos realizar nosotros solitos y sin más compañía que la de la barra que llevamos en nuestras manos, un breve pero intenso paseo a lo largo de la cuerda floja, situada a una más que respetable altura sobre el suelo, y sin ninguna red de por medio que pueda poner remedio a cualquier contratiempo imprevisto.

Al público, que al fin y al cabo paga por vivir emociones fuertes, no le bastará con esto, así que no sólo nos podremos limitar a caminar sobre la cuerda sino que también deberemos realizar diferentes «numeritos» como mortales, equilibrios e incluso en el colmo de la habilidad utilizar un balancín sobre la cuerda.

El secreto para realizar todo esto está únicamente en el equilibrio y la sangre fría; lo segundo depende directamente de vosotros, pero lo primero depende de única y exclusivamente de la barra que sujetamos en nuestras manos. Utilizando los controles de izquierda y derecha podemos inclinar la barra hacia uno u otro lado, logrando así mantener el equilibrio en todo mo-

CIRCUS GAMES

mento. Para que esto resulte más sencillo la pantalla está dividida en dos zonas; una primera y principal en la que se nos muestra la cuerda vista frontalmente, y una segunda más pequeña en la que se puede apreciar vista desde arriba. Gracias a ello podemos tener pleno control en todo momento de hacia dónde tenemos que inclinar la barra para mantener el equilibrio.

Sobre el caballo

Suponiendo que hayamos salido con vida —o por lo menos con la mayoría de nuestros huesos en un estado más o menos satisfactorio— de nuestra primera actuación, el telón se abrirá otra vez, en esta ocasión para que ayudemos a una bella señorita a que realice las más variadas y espectaculares piruetas mientras cabalga en un magnífico corcel.

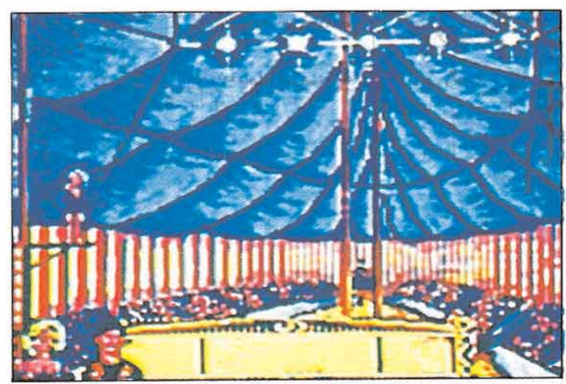
Éstas, cuya correcta forma de realización se nos explica con todo detalle en las instrucciones del juego —aunque sólo de la práctica dependerá el que logremos algo más que comprobar el estado de dureza de la arena de la pista—, son de lo más variado y van desde los imprescindibles mortales a saltar de un lado a otro del caballo pasando por giros de 180 grados.

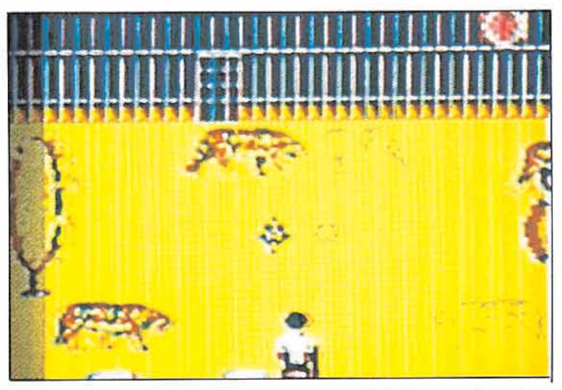
En la parte superior de la pantalla disponemos de un «display» en el que se nos muestra el grado de equilibrio en que nos encontramos; es importante que en el momento de realizar alguna pirueta nuestro estado de equilibrio sea bueno, pues de lo contrario es más que probable que suframos una caida.



Al comenzar el juego podemos elegir en cuáles de las cuatro pruebas queremos participar.


En la cuerda floja la principal dificultad consiste en mantener el equilibrio.


Al final de cada prueba el jurado determinará mediante sus puntuaciones la brillantez de nuestra actuación.


Los tigres son tan peligrosos como difíciles de dominar, por lo que tendremos que manejar el látigo con maestría.

Al final de nuestra exhibición —esperemos que no sea de como rompernos los huesos de la manera más fácil— dos jurados emitarán unas puntuaciones en las que se valorará la perfección de nuestra participación, algo que ocurre también en todas las demás pruebas.

Volando en el trapecio

Ésta, a nuestro juicio, es tal vez la prueba más atractiva y mejor realizada, si bien exige de nosotros una sincronización y habilidad prácticamente perfecta, pues cualquier fallo de cálculo, o tan solo una vacilación de décimas de segundo hará que el vuelo de uno a otro trapecio se convierta en un vertiginoso picado en dirección a la poco mullida arena de la pista.

No sólo deberemos transitar por los aires de trapecio a trapecio, sino que además por el camino —y al igual que cualquier trapecista que se precie de serlo— tendremos oportunidad de demostrar nuestro dominio de los saltos mortales, pudiendo atrevernos incluso con el mítico triple.

Tres tristes tigres

La última prueba de la competición circense no sólo es la más complicada, sino también la más comprometida para nuestra integridad física, ya que encerrarse en la misma jaula con tres tigres —y con un látigo y una silla como toda defensa— no es lo más recomendable para conservarse de una pieza.

Básicamente nuestra misión consiste en lograr látigo en mano que estos simpáticos «gatitos» realicen diferentes habilidades, entre la que destaca sin género de dudas el salto a través del círculo de fuego. Debemos cuidar sin embargo de no abusar del uso del látigo, pues si alguno de los tigres llega a irritarse en exceso decidirá lanzarse sobre nosotros y convertirnos en su almuerzo, comida o cena —depende de la hora de la función—.

Valoración final

«Circus Games» es en definitiva un original juego difícil de clasificar, pues anda entre el simulador y el arcade, con buenos gráficos y movimientos y con un grado de adicción bastante elevado, que os hará pasar más de un buen rato sin muchas complicaciones, sobre todo si sois aficionados al mundo circense.

En el lado negativo se le puede criticar el hecho de que no se hayan incluido algunas pruebas más para dotarle de mayor variedad, así como el hecho de que se hayan quedado fuera de cartel los auténticos emblemas del circo: los payasos, que podían haber dado lugar a una prueba llena de humor y fantasía. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

PRINCESA
TUTOR
QUINTANA
M. DE LOS HEROS
J. ALVAREZ MENDIZABAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

COCONUT

NUEVO CLUB COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 248 54 81

¡INFÓRMATE!

SPECTRUM

PARK ERBE 88	1.990
ALIEN SYNDROME	875
AFTER BURNER	1.200
ARTURA	875
ARNHEM	650
ASPAR G.P. MASTER	875
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA-CIELO	995
ASTRONOMIA-TIERRA	995
ABADIA	875
A.T.F.	1.200
BUTCHER HILL	875
BARBARIAN II	875
BIG BOX	1.990
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BATMAN 2	875
BATTLE OF ENGLAND	650
BISMARK	2.200
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
CIRCUS GAME	875
CRAZY CARS	880
COLECCION ULTIMATE	1.995
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSUSS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CYBERNOID 2	875
CYBERNOID	875
COMBAT SCHOOL	875
DRAGON NINJA	1.200
DOUBLE DRAGON	875
DARK FUSION	875
DARK SPECTRE	1.800
DARK SIDE	875
DALEY THOMSON 88	875
ELIMINATOR	875
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUNSTICK)	1.200
EXPLODING FIST+	875
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FOXX FIGH BACK	875
FNDEZ. MUST DIE	875
FRONTIERS	1.200
GI HERO	875
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA VAJILLAS	875
GUTZ	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GALLIPOLI	2.200
GUADALCANAL	880
GOODY	875
GRYZOR	875
H.K.M.	875
HELL FIRE	875
HABILITY	875
HUMPHREY	875
HERCULES	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
KARNOV	880
L.E.D. STORM	875
LAST DUEL	875
LAST NINJA 2	1.450
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVE I LET DIE	1.200
LA CORONA	875
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MAD MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MASK TWO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NAVY MOVES	875
NETHERWORLD	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
NORTH STAR	875
OVERLORD (WAR GAME)	2.400
OTAN ALERTA	650
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
PACMANIA	1.200
PARIS-DAKAR	875
POST MORTEM	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PROHIBITION	1.200
PHM PEGASUS	875
PEGASUS BRIDGE	2.400
PSYCO SOLDIER	875
PETER BEARDSLEY	1.200
RETORNO DEL JEDI	875
R-TYPE	1.200
RAMBO III	875
ROCKN ROLLER	875
RATAS DEL DESIERTO	650
ROBOCOP	875
ROAD BLASTER	875
RENEGADE II	875
RENAUD	1.200
ROADWARS	875
RASTAN	875
ROLLING THUNDER	875
RED OCTOBER	1.200
SCORE 3020	875
SPITTING IMAGES	876
SOL NEGRO	875
SAVAGE	875

SPECTRUM

SKATEBALL	875
SHOOT OUT	875
S.OF OFRTUNE	875
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SABRINA	1.200
STRIP POKER II	875
STREET FIGHTER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SDI	1.200
SKATE CRAZY	875
SORCERER LORD	2.600
SENTINEL	875
SILENT SHADOW	875
SALAMANDER	875
STREET BASKET	875
SIDE ARMS	875
¡TOTAL! (4 JUEGOS)	1.350
TOTAL ECLIPSE	875
THE MUNCHER	875
THE DEEP	875
THE MUNSTERS	875
THE TRAIN	875
TUAREG	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
THOR	880
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
TETRIS	875
TRANTOR	875
TOBRUK	2.200
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
TAI PAN	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WEC LEMANS	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME S.S(128)	875
XOR	875
19	1.200
1943	875
3D GAME MAKER	1.500
4x4 ROAD RACING	875
6 PAK 3	1.200
7 MAGNIFICOS (8 JUEGOS)	2.200

SPECTRUM+3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	11.900
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ATF	2.750
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN II	1.900
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
BUGGY BOY	2.250
BEYOND ICE PALACE	2.250
CRAZY CARS	2.200
COLECCION DINAMIC 2	2.250
COLECCION ULTIMATE	3.200
CARVALHO	1.750
CALIFORNIA GAMES	2.500
DRAGON NINJA	1.900
DARK SIDE	1.950
E. BUTRAGUEÑO	1.900
F. MARTIN BASKET	1.750
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GOODY/LAST MISSION	2.250
L.E.D. STORM	1.900
MOTOR BIKE MADNESS	1.750
M. MASSACRE/F. ASSAULT	2.250
MUTAN ZONE	2.250
MORTADELO Y FILEMON	1.750
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MEGANOVA/CAP. SEVILLA	2.250
NAVY MOVES	1.750
OVERLANDER	2.250
PARIS-DAKAR	1.900
RETORNO DEL JEDI	1.900
ROBOCOP	1.900
RENEGADE 2/RENEGADE	2.250
SCORE 3020	1.900
SPITTING IMAGES	1.900
SOL NEGRO	2.250
¡TOTAL! (4 JUEGOS)	2.250
THE DEEP	1.900
TUAREG	1.900
TERRC?PODS	1.750
THE TRAIN	1.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRANSFER+3	2.500
TURBO GIRL	1.750
WEC LEMANS	1.900
3D GAME MAKER	2.250
19	2.250
JOYSTICK KONIX +2+3	2.800
JPYSTICK ZERO-ZERO +2+3	1.800
GUN STICK	6.900

MATERIAL SPECTRUM

KEMPSTON MHT	2.200
KEMPSTON K DANNER	1.800
MULTIJOYSTICK	3.800
PHOENIX III-3	6.500
INTERFACE CENTRONICS	9.500
RATON KEMPSTON	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
CABLE CASETE +3	1.200
CABLE JOYSTICK +2+3	1.200
GUN STICK	6.900
10 DISCOS 3" CF-2	4.850

AMSTRAD

PAK ERBE 88	1.990
ALIEN SYNDROME	875
ASPAR G.P. MASTER	875
ATF	1.200
ARTURA	875
ABADIA	875
ALTERNATIVE W. GAMES	875
AFTER BURNER	1.200
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
BUTCHER HILL	875
BIG BOX	1.990
BATMAN 2	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BUGGY BOY	875
CIRCUS GAME	875
CAPOITAN SEVILLA	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CYBERNOID 2	875
COLOSSUS CHESS 4	1.400
CARVALHO	875
CRAZY CARS	880
COMBAT SCHOOL	875
DOUBLE DRAGON	875
DRAGON NINJA	1.200
DARK FUSION	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUM STICK)	1.200
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	875
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GYZOR	875
GUADALCANAL	880
GARGIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
H.K.M.	875
HUMPHREY	875
HERCULES	875
INSIDE OUTING	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
L.E.D. STORM	875
LAST DUEL	875
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVE I LET DIE	1.200
LAST NINJA 2	1.450
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGACHESS	875
MUTAN ZONE	875
MICKEY MOUSE	875
MAD MIX GAME	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
NAVY MOVES	875
NICHT RIDER	1.200
NETHER WORLD	875
NIGEL MANSELL	875
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
OPEN GOLF	875
PACMANIA	1.200
PARIS DAKAR	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PINK PNTHER	875
QUAD	995
RETORNO DEL JEDI	875
R-TYPE	1.200
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
ROAD BLASTER	875
ROCK'N ROLLERE	875
RENEGADE 2	875
RED OCTOBER	1.200
SCORE 3020	875
SPITTING IMAGES	875
SAVAGE	1.200
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SOL NEGRO	875
STRIP POJER II	875
STREET FIGHTER	875
SUPER SKY	880
SPACE RACER	995
SAMURAI WARRIORS	875
SALAMANDER	875
SILENT SHADOW	875
STREET BASKET	875
¡TOTAL!	1.350
THE DEEP	875
THE TRAIN	875
THE MUNSTERS	875
TUAREG	875
TOTAL ECLIPSE	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THEATRE EUROPE	1.200
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WEC LEMANS	875
WHERE TIME S.S.	875
WELLS I FARGO	875
WESTERN GAMES	875
1943	875
4x4 ROAD RACING	875
6 PAK 3	1.200

AMSTRAD DISCO

ALIEN SYNDROME	1.750
ADVANCED ART STUDIO	8.400
ART STUDIO	5.500
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ASTRONOMIA	2.950
ABRACADABRA	2.200

AMSTRAD DISCO

ASTERIX	2.450
ATF	2.750
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
BIG BOX	2.950
BUGGY BOY	2.250
CAP. SEVILLA/MEGANOVA	2.250
CIRCUS GAME	1.950
CYBERNOID II/THUNDERBLADE	2.250
COLECCION DINAMIC 2	2.250
CRAZY CARS	2.200
CARVALHO	1.750
DRAGON NINJA	1.900
DOUBLE DRAGON	1.750
DARK SIDE	1.950
EMMANUELLE	2.250
E. BUTRAGUEÑO	1.900
EXITOS PROEIN 2	2.495
F. MARTIN BASKET	1.750
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GARFIELD	1.750
GUADALCANAL/H. FRONTIER	2.200
H.K.M.	1.900
HUMPHREY/AFTEROIDS	2.250
HMS COBRA	3.500
INDIANA J./RYGAR	2.250
JUNGLE BOOK	1.950
L.E.D. STORM	1.900
LAST DUEL	1.900
LAST NINJA 2	2.400
LUCKY LUCK	1.950
LIVE I LET DIE	2.250
MATCH DAY 2/PH. CLUB	2.250
MORTADELO/P. PANTHER	2.250
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MOTOR BIKE MADNESS	1.750
NETHER WORLD	1.900
OVERLANDER	2.250
OUT RUN	2.250
OPEN GOLF	2.250
PACMANIA	2.250
PARIS DAKAR	1.900
PETER BEARDSLEY	2.750
PLATOON/ARKANOID II	2.250
ROBOCOP	1.900
RAMBO III	1.900
RETORNO DEL JEDI	1.900
R-TYPE	2.200
RED OCTOBER	2.750
SCORE 3020	1.900
SPITTING IMAGERS	1.900
STREET FIGHTER/R. BLASTER	2.250
SAVAGE	2.250
SOL NEGRO	2.250
S BASKET/IMP. MISSION 2	2.250
¡TOTAL!	2.250
THE DEEP/BUTCHER HILL	2.250
THE MUNSTERS	1.950
THE TRAIN	1.750
TOTAL ECLIPSE	1.950
TIGER ROAD/1943	2.250
TUAREG/SILENT SHADOW	2.250
TECHNOCOP/MICKEY MOUSE	2.250
TERRORPODS	1.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
WEC LEMANS	1.950
6 PAK 3	2.950

MATERIAL AMSTRAD

10 DISCOS 3" AMSOFT	4.850
10 DISCOS 5.25" DC.DD	800
ARCHIVADOR 5.25" 100U	2.800
ARCHIVADOR 5.25" SPACE	4.200
ARCHIVADOR 3" 50 U	2.800
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000
SINTETIZADOR VOZ (CPC)	9.400
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12.500
MODULADOR-TV «M-1»	9.800
CONVERTIDOR MONITOR TV	21.900
CINTA IMPRENSORA PCW	1.200
CINTA DMP 2000-3000	950
CINTA DMP 4000	1.400
CABLE CASETE 6128	1.200
CABLE 2 JOYSTICK (CPC)	2.200
CABLE PROLONGADOR 464	1.500
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CABLE CENTRONICS	1.600

JOYSTICKS

CHEETAH CHALLENGER	1.000
CHEETAH 125+	1.800
CHEETAH MACH 1	2.800
CHEETAH STAR PROBE	3.200
EXECUTIVE PC 1512-1640	4.000
KONIX +2+3	2.800
GUNSTICK+JUEGOS	6.900
MAGNUM	3.200
NAVIGATOR	3.500
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II+	1.800
PRO 5.000	2.800
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY 2	3.200
SWITCH JOY 3	3.200
TELEMACH SIMPLE	7.600
TELEMACH DOBLE	13.000
ZERO-ZERO PC 1512-1640	7.900
JOYSTICK PC+TARJETA	6.000

PC 1512-1640 Y COMP.

ALGEBRA I	7.000*
ALGEBRA II	7.000*
ASTERIX	2.450*
AJEDREZ	975*
ABADIA DEL CRIMEN	1.990*
ASTRONOMIA	2.475
BLUEBERRY	2.450*
BRUNO BOXING	1.990
BOB MORANE	975*
BOBO	1.650*
BIONIC COMMANDO	1.995
BALANCE OF POWER	7.800
BOB WINNER	2.100
CIRCUS GAMES	2.450*
CAPITAN BLOOD	1.990
CHARLES CHAPLIN	1.995
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHUCK YEAGGER SIM	1.900*
CHESSMASTER 2000	1.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CARVALHO	1.900
DARK SIDE	2.250*
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DESICION IN DESERT	5.200
EMMANUELLE	2.850
EDEN BLUES	975*
ELECTRIC PHONE	875*
ELECTRIC DESCK	975*
ELECTRIC CALC	975*
ELECTRIC MAIL	975*
ELECTRIC WRITE	975*
FISIOLOGIA HUMANA	8.000*
F-19 STEALTH FIGHTER	12.000
F-15 STRIKE EAGLE	4.400
FINAL ASSAULT	1.995
FORTRESSE	2.100
FLIGHT SIM. V.3 (CAST)	9.950
FEUD	1.900
FISICA	6.000*
GIGANTE (5 JUEGOS)	3.750*
GAME OVER	1.900
GEOMETRIA	8.000*
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	975*
GRAND PRIX TENNIS	1.900
GAUNTLET	1.995
GREEN BERET	1.995
GATO	975*
GRYZOR	1.995
GUNSHIP	7.400
GOODY	1.990
HITORIA MUNDO S.XXX-1	8.000*
HISTORIA MUNDO S.XXX-2	6.000*
IZNOGOUD	1.650*
IMPOSSIBLE MISSION II	1.995
IKARI WARRIORS	1.990
JUNGLE BOOK	3.850*
KING OF CHICAGO	2.850*
LA ESPAÑA DEL S.XIX	6.000*
LA ESPAÑA DEL S.XX	8.000*
LUKY LUKE	2.450
L'AFFAIRE	1.650*
LIVINGSTONE SUPONGO	1.990
MUTAN ZONE	1.990*
MOTOR BIKE MADNESS	1.900*
MASTER TRIVIAL	2.250*
MAD MIX GAME	1.995
MACADAM BUMPER	975*
ONE ON ONE II	1.900*
PHANTIS	1.900
PHARAON	2.100
PROHIBITION	975*
RED OCTOBER	4.000
SOL NEGRO	1.990*
SKATE OR DIE	1.900
SUMMER OLYMPIAD	2.450*
STREET SPORT SOCCER	1.995
SPACE RACER	2.100
SIDEWALK	1.650*
SDI	2.850
STREET BASKET	1.995
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TECNICAS DE ESTUDIO	8.000*
TRANTOR	1.995
THEE STOGES	2.850
TEST DRIVE	1.900*
WORLD TOUR GOLF	1.900*
JOYSTICK PC+TARJETA	6.000
JOY. ZERO-ZERO 1512-1640	7.900
MODEM INTERNO	18.700

*DISP. EN 3.5" CONSULTAR PRECIO

PCW 8256-8512

ARMAGEDDON MAN	3.500
BOB WINNER	2.500
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.500
CATCH 23	3.500
CLOCK CHESS 88	3.800
COLOSSUS CHESS 4	3.800
FORMULA 1	3.800
GOODY	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LIVINGSTONE SUPONGO	3.500
LAST MISSION	3.500
MATCH DAY 2	3.500
SIR LANCELOT	3.800
SKY WAR	3.800
TRIVIAL PURSUIT	3.500
TETRIS	3.500
JOYSTICK+INTERFACE	5.500
RATON KEMPSTON	16.500
ALMOHADILLA RATON	1.400
DATAFAX	9.700

COMMODORE 64-128

ALIEN SYNDROME	875
AFTER BURNER	1.200
ALTERNATIVE W. GAME	875
ASTRONOMIA	1.800
ARKANOID II	875
BUTCHER HILL	875
BARBARIAN II	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BOB WINNER	995
BATTLE OF ENGLAND	650
BANKOK KNIGHTS	1.200
CAPITAN BLOOD	1.200
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CHESSMASTER 2000	875
CIRCUS GAME	875
DRAGON NINJA	1.200
DOUBLE DRAGON	875
DALEY THOMPSON 88	875
ELIMINATOR	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXPLODING FIST+	875
G. PRIX 500 CC	995
GUERRILLA WAR	875
GAUNTLET II	875
H.K.M.	875
L.E.D. STORM	875
MARAUDER	875
NIGHT RIDER	1.200
NETHER WORLD	875
OTAN ALERTA	650
PACMANIA	1.200
PREDATOR	750
RETORNO DEL JEDI	1.200
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
R-TYPE	1.200
SAVAGE	875
SALAMANDER	875
SDI	1.200
STREET FIGHTER	875
THE DEEP	875
THE MUNCHER	875
THE TRAIN	875
THE MUNSTERS	875
TECHNOCOP	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TEST DRIVE	875
TARGET RENEGADE	875
TYPHOON	875
THE LAST NINJA 2	1.450
VAMPIRE EMPIRE	875
VINDICATOR	875
4x4 ROAD RACING	875
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500

MSX

PAK ERBE 88	1.990
AFTER BURNER	1.200
ASPER G.P. MASTER	875
ABADIA	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CAPITAN SEVILLA	875
DON QUIJOTE	875
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
HERCULES	875
INDIANA JONES	875
MUTAN ZONE	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
NAVY MOVES	875
OUT RUN	875
PARIS-DAKAR	875
PHARAO'S REVENGE	875
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
ROCKN ROLLER	875
RED OCTOBRE	1.200
SCORE 3020	875
SOL NEGRO	875
SILENT SHADOW	875
STRIP POKER II	875
TUAREG	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THE GAME WINTER ED	875
THE MUNSTERS	875
TRIPLE COMMANDO	875
TRANTOR	875
WEC LEMANS	875
WELLS FARGO	875
4x4 ROAD RACING	875

CONSOLAS

CONSOLA SEGA	
+2 JOYSTICK	
+JUEGO HANG ON	19.900
ALIEN SYNDROME	5.600
AFTER BURNED	6.000
AZTEC ADVENTURE	6.400
CAPTAIN SILVER	6.400
GOLVELLIUS	5.600
GREAT BASKETBALL	5.000
GREAT GOLF	5.000
OUT RUN	5.600
PHANTASY STAR	9.400
POWER STRIKE	5.000
RESCUE MISSION	5.400
SHINOBI	5.600
SUPER WONDER BOY	5.600
SHANGAI	5.000
SECRET COMMANDO	5.000
THE NINJA	5.000
WORLD SOCCER	5.000
CONSOLA NINTENDO	
+2 JOYSTICK	
+SUPER MARIO BROSS	18.500

AMIGA HARDWARE

UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26.900
UNIDAD INTERNA 3.5 A2000	21.000
MEMORIA INTERNA 500 Kb	CONSULTAR
DIGI VIEW GOLD	31.000
GEN LOCK «MINIGEN»	38.500
MODEM 1200 BPC-PARROT	25.000
TABLETA EASYL A500	67.000
TABLETA EASYL A2000	84.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
ZOCALO 23 WD-CAR PLASTICO	565
CONECTOR M 23 PINES	565
CONEX. AMIGA MONITOR EUROCON.	2.200
ANTI STATIC STRIP	1.400
10 DISCOS 3.5" DC.DD	2.900
ARCHIVADOR 3.5" 50 U	2.800
LIBROS:	
AMIGA PROGRAMMER GUIDE	4.000
AMIGA HANDBOOK	4.900
AMIGA DOS EXPRESS	5.900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4.500
INSIDE THE AMIGA WITH C	5.400

SOFTWARE AMIGA

ANIMATE 3D	24.000
ARCHITECT DESING	5.000
CELL ANIMATOR	21.000
DELUXE PAINT II PAL	13.500
DELUXE VIDEO PAL V 1.2	13.500
DELUXE MUSIC PAL	13.500
DELUXE PHOTOLAB	13.500
EXPRESS PAINT	17.000
FUTURE DESIGN	5.000
HUMAN DESIGN	5.000
KIND WORD	13.500
MICROBOT DESIGN	5.000
MODELER 3D	14.000
PHOTON PAINT	14.000
SCULPT 3D	15.500
SCULPT 4D	70.000
SILVER 3D	24.000
SOUND SCAPE	19.000
TV SHOW	14.000
TV TEXT	14.000
THE DIRECTOR	10.000

JUEGOS AMIGA

AAARGI	2.500
AMIGA GOLD HITS	3.995
ARCTIFOX	2.500
BATTLE CHESS	2.500
BATMAN	1.995
BLASTABALL	1.900
BRMUDA PROJECT	2.850
BUBBLE BOBBLE	1.990
BOMBUZAL	1.990
BOBO	3.500
BUBBLE GHOST	3.500
CARRIER COMMAND	5.500
CIRCUS GAMA	2.450
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHESS MASTER 2000	2.500
DUNGEON MASTER	2.850
DEEP SPACE	4.900
ELIMINATOR	1.995
EMMANUELLE	2.850
FUSION	2.500
FLIGHT SIMULATOR II	9.800
FINAL ASSAULT	1.995
FUSION	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
FINAL COMMAND	1.990
FEUD	1.900
GARFIELD	2.500
GHOSTSN GOBLINS	1.990
INTERNATIONAL FOOTBALL	3.900
L.E.D. STORM	1.995
JUNGLE BOOK	2.850
LIVE I LET DIE	1.990
MORTADELO Y FILEMON	2.500
MARIAS CHISTMAS STRIP	2.450
MARBLE MADNESS	2.500
MOTOR BIKE MADNESS	1.900
NINJA MISSION	1.900
OPERATION WOLF	1.995
PACMANIA	3.500
PHANTOM FIGHTER	1.995
PINK PANTHER	2.500
PANDORA	1.990
PUFFY'S SAGA	1.990
RETORNO DEL JEDI	1.995
RETURN TO GENESIS	1.990
RED OCTOBER	3.900
ROADWARS	2.500
ROFER RABITT	3.150
ROCKET RANGER	2.850
SKY FOX II	2.500
SKATEBALL	1.990
SKATE CHASE	2.850
STRIP POKE II	2.250
SUMMER OLYMPIAD	2.250
SPEED BALL	1.990
STARGLIDER II	4.900
STREET BASKET	1.995
SIDEWINDER	1.900
THE MUNSTERS	2.450
THUNDERBLADE	1.995
TECHNOCOP	1.995
TEST DRIVE	2.500
VICTORY ROAD	1.995
VAMPIRE EMPIRE	2.500
VIRUS	1.990
WORLD TOUR GOLF	2.500
WESTERN GAMES	2.500
XENON	2.500
4x4 ROAD RACING	1.995

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/. JUAN ÁLVAREZ MENDIZÁBAL, 54 28008 MADRID.

NOMBRE ______________ TITULOS ______________ PRECIO ______________

DIRECCION ______________

PROVINCIA ______________ LOCALIDAD ______________

TELEFONO ______________ CP ______________

MODELO ORDENADOR ______________ Gastos de envío 200

FORMA DE PAGO: ☐TALON ☐CONTRA REEMBOLSO TOTAL

***PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN**

CLUB: ÚNICAMENTE EN TIENDA





COCONUT



C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54-TELF. (91) 248 54 81-28008 MADRID

EL ESPECIALISTA ATARI EN MADRID.

ATARI 520 / 1040 ST^FM

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz
MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 ST^FM 1024 Kb RAM (en el 1040 ST^FM) 192 Kb ROM
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados con ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.
UNIDAD DE DISCO (indorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320x200 (16 colores de una paleta de 512)
640x200 (4 colores de una paleta de 512)
640x400 (monocromo)
CHIP DE SONIDO: 3 voces
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST^FM Y 1040 ST^FM):1 ST WORD (tratamiento de te (tratamiento de textos). NeoChome (programa de gráficos). St Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Sólo en el 1040 ST^FM).

EQUIPOS ATARI

	PTS.
ATARI 520 ST^FM	71.000
520 ST^FM +MON. FOSFORO BLANCO	94.000
520 ST^FM +MONITOR COLOR	114.900
ATARI 1040 ST ^FM	116.000
1040 ST^FM +MON. FOSFORO BLANCO	129.500
1040 ST^FM +MONITOR COLOR	159.000
MEGA ST^FM 2	206.000
MEGA ST^FM 4	285.000
MONITOR F.BLANCO	27.000
MONITOR COLOR	54.000
IMPRESORA MATRICIAL	40.000
IMPRESORA LÁSER	240.000
DISCO DURO 30 Mb	98.000
UNIDAD EXTERNA 3.5''	24.000
RATÓN ST	6.500
ALMOHADILLA RATÓN	1.400
CABLE EUROCONECTOR	3.900
CABLE JOYSTICK	1.400
CINTA IMPRESORA	1.500
ARCHIVADOR 3.5'' 50 U.	2.800
10 DISCOS 3.5'' SC.DD.	2.400
10 DISCOS 3.5'' DC.DD.	2.500

OFERTAS

ATARI 520 ST^FM
+MONITOR COLOR SC1224
+IMPRESORA MATRICIAL
142.800 PTS.

ATARI 1040 ST^FM
+MONITOR MONOCROMO SM124
+IMPRESORA MATRICIAL
169.700 PTS.

ATARI PC3-DF
+MONITOR PCM124
+IMPRESORA MATRICIAL
183.000 PTS.

ATARI MEGA ST2
+IMPRESORA LÁSER
+MONITOR MONOCROMO SM124
+PROGRAMA AUTOEDICIÓN
553.600 PTS.

ATARI 520 ST^FM
+MONITOR COLOR SC1224
+U. DISCO EXTERNA 3.5''
124.000 PTS.

ATARI 1040 ST^FM
+MONITOR MONOCROMO SM124
+MODEM Y PROGRAMA
151.700 PTS.

ATARI PC3-FH
+MONITOR PCM124
+DISCO DURO 30 Mb
205.000 PTS.

ATARI 65 XE
+LECTOR DE CASSETTE XC12
+5 JUEGOS Y JOYSTICK
22.000 PTS.

SOFTWARE ST

	PTS.
ART DIRECTOR	10.800
ADVANCED ART SSTUDIO	5.500
BASE DE DATOS	13.000
CAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEGAS ELITE	5.000
EZ TRACK (MÚSICA)	12.300
FLASH (COMUNICACIONES)	8.500
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC STUDIO	7.800
PAQUETE DE DESARROLLO	25.000
PUBLISHING PARTNER	29.000
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800
PERSONAL DRAW ARTS I	5.600
PERSONAL DRAW ARTS II	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
SUPER BASE PERSONAL	25.000
SPECTRUM 512	12.500
TIME WORK (DOC. ESPAÑOL)	25.000
TRUE BASIC	17.900

JUEGOS ST

	PTS.
AFTER BURNER	2.700
ANNALS OF ROME (WARGAME)	2.500
ARENA	4.900
BATMAN 2	1.995
BOMBUZAL	1.995
BARBARIAN	2.500
BASKET TWO ON TWO	3.200
BOB WINNER	2.700
BERMUDA POJECT	2.850
CAPITAN BLOOD	2.650
CIRCUS GAME	2.450
CRAZY CARS	2.700
CHESSMASTER 2000	2.500
DALEY THOMPSON'S 88	1.995
EMMANUELLE	2.850
ELIMINATOR	1.995
FIRE & FORGET	2.700
GARFIELD	2.500
GUERRILLA WAR	1.995
GAUNTLET II	3.900
HELLFIRE ATTACK	1.995

	PTS.
INTERNATIONAL FÚTBOL	3.995
IKARI WARRIORS	1.990
JUNGLE BOOK	2.850
LIVE AND LET DIE	1.990
MEGA PACK (6 JUEGOS)	5.900
MOTOR MASSACRE	1.995
MOTORBIKE MADNESS	1.900
MAD MIX GAMES	1.995
MICKEY MOUSE	1.995
OPERATION WOLF	1.995
OUT RUN	3.900
OFF SHORE WARRIOR	2.700
OVERLANDER	1.990
PACMANIA	3.500
PANDORA	1.990
PUFFY'S SAGA	1.990
PLATOON	3.900
R-TYPE	2.700
RETORNO DEL JEDI	1.995
ROADWARDS	2.500
RAMBO III	1.995

	PTS.
RETURN TO GENESIS	1.990
RED OCTOBER	3.900
STARGLIDER II	4.900
SUMMER OLYMPIAD	2.450
STAR TRECK	1.990
SKY CHASE	2.850
SPEED BALL	1.990
SIDEWINDER	1.900
SPACE RACER	2.700
SDI	2.850
THUNDER BLADE	1.995
THE MOUNSTERS	2.450
TRANTOR	1.995
TEST DRIVE	2.500
VICTORY ROAD	1.995
VIRUS	1.990
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WESTER GAMES	2.500
WHERE TIME S.STEEL	1.995
XENON	2.500
1943	1.995

ATARI 65XE Y 800 XL

	PTS.
ATARI ACES (4 JUEGOS)	1.400
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
DECATHLON	550
F-15 STIKE EAGLE	1.800
FEUD	550
GAUNTLET	1.800
JET SET WILLY	995
MIRAGE FORCE	1.800
MASTER GAMES (4 JUEGOS)	1.400
MATTA BLATTA	550
MASTER CHESS	550
MICRO RHYTHM	750
NINJA	750
PHANTOM	995
PLATFORM (4 JUEGOS)	1.400
POLAR PIERRE	1.400
POTHOLE PETE	750
REVENGE 2	750
SUPER SOCCER	1.800
SILENT SERVICE	1.800
SPY VS SPY TRILOGY	1.400
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	550
WINTER OLYMPIAD	1.800

ATARI-ST

- Los precios de los equipos ATARI no incluyen I.V.A.
- Para el envío del material,consúltenos.
- Importaciones exclusivas de: USA – INGLATERRA – FRANCIA

COCONUT



"Programar versiones de 16 bits es un gran reto"



Mike Lamb

PROGRAMADOR DE OCEAN SOFTWARE



De izquierda a derecha: Steve Thompson (grafista de Commodore), Jonathan Dunn (músico), Daun Drake (artista gráfica), John Meegan (programador de Commodore) y Mike Lamb.

Mike Lamb es, en la actualidad, uno de los mejores programadores que existe en el software mundial. Comenzó su carrera cuando todavía estaba en su etapa escolar, continuándola posteriormente en la universidad. Actualmente desarrolla su trabajo en la archiconocida compañía británica Ocean, a la que llegó hace dos años y medio. En estos escasos meses, «Arkanoid» le elevó y «Robocop» le encumbró. Sin duda, Ocean tiene en él a uno de sus mejores programadores.

Mike Lamb nació en Yorkshire, el condado más grande de Inglaterra, hace 24 años. En su época de colegial le entusiasmaron las matemáticas, la física y la química, asignaturas que siguió estudiando en la universidad de Cambridge, el centro más prestigioso de Gran Bretaña en lo concerniente a investigación científica, donde estudió Ingeniería.

Durante su época de estudiante se interesó en escribir programas para ordenadores. Después de un período trabajando por su cuenta Mike aceptó una oferta de Ocean Software y hoy día trabaja con dedicación plena para esta compañía produciendo algunos de los juegos más vendidos en Europa y en los EEUU.

Nos reunimos con Mike en las oficinas centrales de Ocean en el centro de Manchester.

MM.—¿Cuánto tiempo llevas en OCEAN?

ML.—*Alrededor de dos años y medio. Previamente había escrito «Steve Davis Snooker», que fue publicado por CDS SOFTWARE en distintos formatos. Yo escribí todas las versiones para las máquinas basadas en el Z80. Cuando dejé la universidad seguí trabajando con CDS, pero esa cooperación se hizo cada día menos fértil, lo cual me impulsó a hacerme independiente; sin embargo nunca me gustó la falta de seguridad que implicaba y poco después me uní a Ocean.*

MM.—¿Te ha ayudado tu formación academica en tu trabajo actual?

ML.—*Sí, hasta cierto punto. Las matemáticas a nivel avanzado ha sido lo más útil. «Steve Davis Snooker» contiene bastantes ecuaciones matemáticas, y el primer proyecto en el que trabajé en Ocean, que fue «Top Gun», también implicó dominio de las matemáticas.*

MM.¿Con qué ordenador trabajas?

ML.—*Siempre empiezo con el Spectrum, pero tenemos un Atari ST que ensambla el código máquina para cualquier ordenador de base Z80, lo cual ahorra gran cantidad de tiempo al preparar las versiones para el Amstrad CPC y MSX. Otro compañero mio, John Meegan, escribió la versión de «Robocop» para el Commodore 64.*

MM.—¿Qué te atrajo de Ocean más que de otras compañías de software?

ML.—*Ocean siempre ha sido una compañía importante pero en la época en que me asocié con ellos estaban pasando un bache. La calidad de los estuches, la publicidad, el marketing etc. siempre han sido de primera clase, pero en ese momento la calidad de los juegos no alcanzaba las altas metas que la gente esperaba de Ocean. Y sabiendo que trabajaría en algunos juegos bajo licencia de gran calidad pensé que unirme a Ocean sería un reto interesante y exigente, y una oportunidad de mejorar la calidad de sus productos.*

MM.—¿Te gusta convertir juegos de máquinas recreativas?

ML.—*Depende. Las máquinas recreativas modernas son tan buenas que hacen imposible realizar algunas cosas en el Spectrum. Pero por otro lado el objetivo está bastante claro, así que no queda lugar para dudas y decisiones en lo que respecta a ideas.*

MM.—Volviendo a «Steve Davis Snooker» ¿fue el juego enteramente idea y trabajo tuyos?

ML.—*Originalmente escribí un juego de 'Pool' (billar americano) que copié y convertí de una máquina recreativa. Me puse en contacto con CDS a quien le gusto el juego pero sugirió que un juego de 'snooker' (billar inglés) vendería mucho mejor en el Reino Unido. Y así me dispuse a escribir el juego mientras que CDS se ponía en contacto con Steve Davis, jugador número uno del mundo de snooker para respaldar el producto.*

MM.—¿Cuál es tu función exacta en Ocean?

ML.—*Soy programador y diseñador de juegos. Trabajo mano a mano con una artista gráfica, Dawn Drake, y un músico, Jonathan Dunn. Mi misión es programar sus ideas. A veces damos trabajo a programadores independientes, pero eso es la excepción.*

MM.—¿Cuál es la historia detrás de «Robocop»?

ML.—*Compramos la licencia de la película «Robocop» hace algún tiempo, y planeamos escribir un juego original programado para ser lanzado al mismo tiempo que la película en el Reino Unido. Entonces nos enteramos que Data East estaba preparando una versión para máquina recreativa, y así, con su conformidad, decidimos esperar su versión antes de publicar nuestra conversión a microordenadores. Sin embargo no recibimos nada hasta septiembre, además era un prototipo medio terminado. Entonces usamos algunas partes del juego de DATA EAST, pero tuvimos que realizar gran cantidad de trabajo original para poder producir algo bien terminado. No teníamos mucho tiempo, y yo estaba trabajando en tres versiones al mismo tiempo. Pero lo conseguimos, y estabamos contentos con el resultado. La fecha tope para la que trabajabamos era la de una planeado lanzamiento conjunto de «Robocop» —juego para ordenador— y «Robocop» -vídeo. Toda la publicidad de ambos productos estaba sincronizada con sus lanzamientos simultáneos; por ejemplo «Robocop»-vídeo tiene un spot publicitario de «Robocop»-juego para ordenador, en el trailer de otra película al principio de la cinta, por lo que era fundamental llegar a tiempo. Al acercarse la fecha tope estábamos trabajando 12 horas diarias siete días a la semana.*

MM.—¿En qué juegos has participado durante tu cooperación con Ocean?

ML.—*«Top Gun» fue el primero, pero prefiero no comentar nada sobre este juego porque no fue uno de mis mejores esfuerzos. Le siguió «Arkanoid», con el que disfruté convirtiéndolo desde su versión original de máquina recreativa porque no requería ningún tipo de supersofisticada tecnología para ponerlo en marcha. Pude conseguir una copia casi perfecta para microordenadores lo cual produce satisfacción a cualquier programador. Aunque «Arkanoid» no tenía un concepto muy original poseía gran 'jugabilidad' y era extremadamente adictivo. Después trabaje en «Renegade», y escribí la última parte de «Combat School». Estos proyectos fueron seguidos por «Target Renegade» y «Wec Le Mans», aunque éste último fue completado por un equipo asociado de programadores. Supongo que se puede decir que he intervenido en la mayoría de los últimos éxitos de Ocean.*

MM.—¿Has visto algunos de los juegos producidos por las casas de software españolas?

ML.—*El único que he visto ha sido «Game Over» de Dinamic, el cual me pareció bueno.*

MM.—Claramente sigues trabajando con máquinas de 8 bits ¿tienes planeado concentrar tu atención en las máquinas de 16 bits en un futuro próximo?

ML.—*Las máquinas de 8 bits abundan más que las de 16 bits, por lo que alimentan a compañías como la nuestra. No obstante en mi próximo proyecto tengo intención de escribir todas las versiones para las máquinas de 8 bits basadas en el Z80, como siempre he hecho, pero después quiero escribir las versiones para las máquinas de 16 bits, lo cual es un reto para mí.*

Personalmente prefiero el Commodore Amiga al Atari ST pero hay más ST, por lo que tendré que concentrar mis esfuerzos primordialmente en ese ordenador.

MM.—¿En qué proyecto has trabajado últimamente?

ML.—*El último ha sido «Batman the Capped Crussader». Fue muy interesante porque fue la primera vez que tomábamos contacto con la película en la que está basado el juego desde su comienzo, visitando los estudios cinematográficos en Londres y ya a estas alturas se presenta como éxito.* ■

A. Heap

¡VIDEO-JUEGOS A LO GRANDE!

* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *

* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *

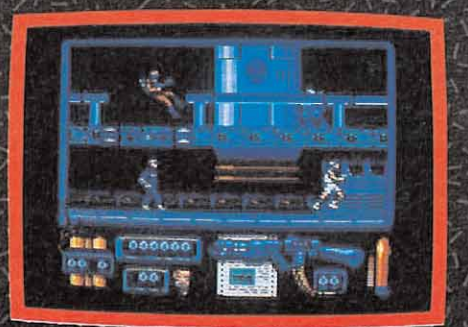




CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX •



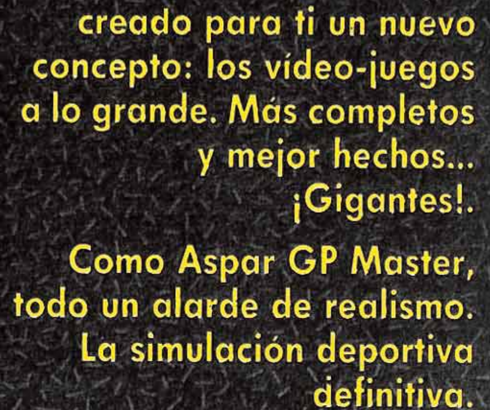
CASSETTE: 1200.-
DISCO: 2250.-
SPECTRUM • AMSTRAD • CBM • MSX



AHORA EN CBM Cassette

CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX

¿Se te quedan pequeños tus video-juegos?. Dinamic, ha



creado para ti un nuevo concepto: los video-juegos a lo grande. Más completos y mejor hechos... ¡Gigantes!.

Como Aspar GP Master, todo un alarde de realismo. La simulación deportiva definitiva.

Como lo Mejor de Dinamic, una antología de éxitos en esencia. ¡Irrepetible!.

O como Navy Moves, la misión más arriesgada en las aguas del Pacífico que pondrá a prueba tu valor.

Con completos Manuales de instrucciones, para que sepas a que atenerte. con magníficos posters de tus héroes favoritos... Y mucha sorpresas más.

Nunca nadie dió tanto por tan poco.

A partir de ahora lo único pequeño será tu ordenador.



PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)

Informe

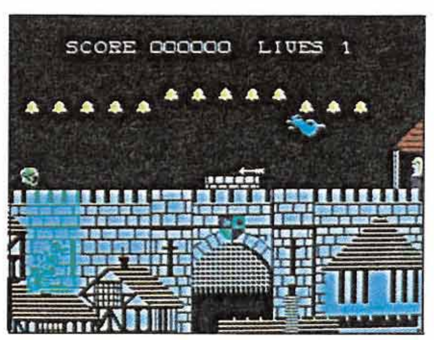
Del CINE al ORDENADOR

Pocos dudarán que el cine ha sido uno de los más extraordinarios descubrimientos de nuestro siglo, un nuevo arte de ilimitadas posibilidades expresivas que puede convertirse tanto en documento como en denuncia, en espejo de pasiones como en reflejo de trivialidades. Apoyada en la fuerza expresiva y descriptiva de las imágenes se ha levantado una gigantesca industria que ha creado y deshecho mitos a su antojo, para demostrarnos que en nuestra vida moderna casi todo es resbaladizo e inestable, como esas secuencias que, a sorprendentes velocidades, se deslizan ante nuestros ojos en cualquier película.

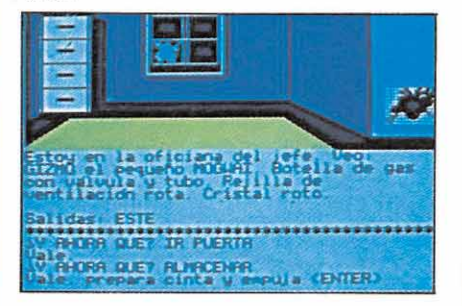
● Del cine dirigido al gran público, han surgido grandes programas que representan en la pantalla la acción y el efectismo de sus predecesores.

El cine es producto vivo de nuestro tiempo, fruto de una sociedad basada en la imagen, que encuentra en ese medio vehículo idóneo para reflejar su propio y frenético caminar. En el cine se dan cita como en ningún otro campo artístico los medios técnicos materiales con los recursos expresivos humanos, se da rienda suelta a la imaginación para mover todos esos recursos al antojo del creador. El resultado, una obra dotada de toda la fuerza descriptiva de las imágenes que puede ceñirse con facilidad a los deseos de cada director en particular e impactar en el espectador con mucha mayor fuerza que otros medios.

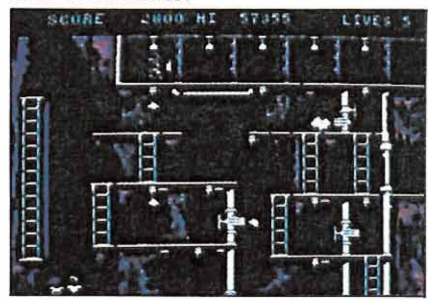
Como obra de hombres, el cine respeta la diversidad presente en la mente de su creador. Hay por tanto películas elitistas, dirigidas a públicos muy reducidos y concretos, en los que se descuida a veces el resultado económico para producir sin ningún tipo de limitaciones lo que la mente del director desea exactamente, obras a veces provocativas y casi siempre difíciles de comprender que dejan huella en el espectador exigente. Existe otro cine de masas, dirigido al gran público, que busca casi siempre el simple entretenimiento en base a la acción y el efectismo, y es de ese capítulo de donde han surgido la mayoría de las películas que, tras un sonado éxito de taquilla, han sido llevadas al ordenador. De este género han surgido grandes programas que, apoyados en el prestigio de las películas que les dieron título, se han convertido en clásicos que por méritos propios se encuentran entre los mejores lanzamientos de la historia.



«Ghostsbusters» fue uno de los primeros títulos basados en un éxito de la gran pantalla.



«Gremlins» aprovechó la popularidad de su nombre, para potenciar las aventuras conversacionales.



«The Goonies» se convirtió en una sorprendente videoaventura.



«Platoon» alcanzó en su versión informática un éxito semejante al conseguido por la película de Oliver Stone.

Las mejores producciones

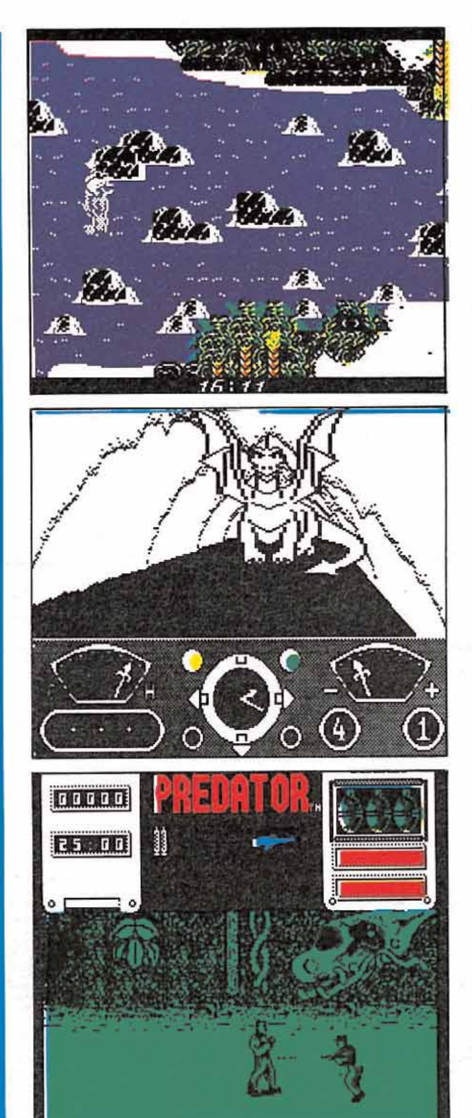
«Ghostsbuster», de Activision, es uno de los primeros títulos basado en un éxito de la gran pantalla. Con el objetivo general de capturar a los fantasmas y espíritus que circulan a sus anchas por la gran ciudad nos encontramos con un arcade que introduce componentes de estrategia al tener que dosificar adecuadamente el dinero disponible para mejorar nuestro equipo. Gráficamente resulta bastante vulgar, teniendo en la variedad de situaciones un punto a su favor que ayuda a vencer la monotonía. Un programa que fue bastante bien acogido en su momento aunque ahora tenga poco o nada que decirnos.

No podían tardar mucho obras basadas en los exitosos lanzamientos del inefable Steven Spielberg, y es U.S. Gold la compañía encargada de versionar **«The Goonies»**, una excelente vídeo-aventura en la que se combinó la riqueza gráfica de las pocas pantallas existentes con la inclusión en cada una de ellas de una prueba de habilidad e ingenio que exige además al jugador el control más o menos si-

● Del cine han surgido grandes programas que apoyados en el prestigio de las películas se han convertido en clásicos por méritos propios.

multáneo de dos personajes. Dichos personajes deberán colaborar entre sí para complementar sus habilidades con un claro objetivo, localizar el tesoro del temido pirata Billy el Tuerto. «**Gremlins**», de Adventure International, es en cambio una maravillosa aventura conversacional que incluía como novedades la incorporación de movimiento en algunas escenas y la traducción completa al castellano de los textos, respetando con bastante fidelidad el desarrollo de la película y con la calidad siempre presente en los juegos de tan prestigiosa compañía. «**Back to the future**», de Electric Dreams, sigue como la película del mismo título la odisea de un joven transportado al pasado que debe conseguir que sus propios padres se conozcan y se enamoren para garantizar así su propia existencia. Sin embargo el juego carece casi por completo del dinamismo de la película, con lo que se impide que nos metamos de lleno en la historia.

El cine de terror llega de la mano de «**Viernes 13**», de Domark, un producto francamente nefasto que se envolvió en la popularidad de la película para dar cuerpo a un programa con unos gráficos deplorables y una acción prácticamente nula. Es ésta una de las primeras ocasiones en las que se descuida tanto la calidad intrínseca de un programa confiando en que la fama de su homónimo garantiza



Activisión es una de la compañías que con más frecuencia ha contribuido al género; entre sus éxitos destacan «Howard the duck», «The eidolon» y «Predator».

un gran volumen de ventas. Sin embargo «**Aliens**», de Electric Dreams, es una verdadera joya de programación en la que la tensión del ambiente parece inyectarse al jugador gracias a una excelente puesta en escena, reflejándose con fidelidad toda la angustia emanada del original.

Podemos incluir también a «**The neverending story**», una aventura conversacional en tres partes de Ocean, porque aunque su título arranca de la maravillosa novela de Michael Ende el desarrollo del juego sigue con gran fidelidad la trama de la película que se estrenó casi paralelamente al lanzamiento del juego. Y es una lástima, porque en la película se tomaron una serie de libertades destinadas a acentuar el carácter narrativo de la historia que destruyeron casi por completo el espíritu de la novela original. Por una vez, a un juego de ordenador no le hizo ningún favor estar basado en una película de éxito.

Activision eleva bastante el nivel de calidad con dos nuevos programas. «**Howard the duck**» es un entretenido arcade en el que nuestro simpático pato debe explorar una serie de islas en busca de sus amigos, proceso en el que tendrá que realizar tareas tan dispersas como volar en aladelta o lanzarse sobre un volcán apagado. «**The eidolon**» es sin embargo un producto mucho más novedoso y original, pues nos encontramos explorando un desconocido mundo subterráneo en el que la aparición de enormes dragones está a la orden del día. Desde un punto de vista puramente técnico sorprende la calidad de las representaciones de las cuevas por las que viajamos, con un cuidado efecto tridimensional que aumenta al observar que la perspectiva es perfectamente respetada mientras nos movemos. Sin embargo, este programa pasó casi desapercibido en su momento pese a sus grandes virtudes.

En «**Big trouble in little China**», de Electric Dreams, el argumento y el nombre no son más que ínfimas excusas para dar forma a un arcade que podría haberse llamado de cualquier otro modo, mostrando además un desarrollo monótono y repetitivo. Un curioso programa, de cuidados movimientos, que parecía pretender ser una especie de híbrido entre los juegos de lucha y los clásicos arcades.

No nos podemos olvidar de la aparición del musculoso Schwazenegger (Conan) en «**Predator**» de Activision, programa en el que se demuestra que los tipos duros de mirada triste siguen estando de moda. En cuanto a la conversión debemos reconocer que está realizada a la altura de las circunstancias, con excelentes gráficos que reflejan con detalle la jungla en la que un misterioso alien está eliminando a los miembros de tu equipo. En «**Death wish 3**», de Gremlin, adoptas el papel de Charles Bronson para encarnar a uno de esos acérrimos defensores de la ley en las grandes ciudades que creen tener todo el derecho del mundo a tomarse la justicia por su mano. El resultado, un excelente arcade en el que tendrás que tener cuidado para no herir a personas inocentes. También de Gremlin es «**Masters of the universe**», programa que fue lanzado simultáneamente a la película del mismo título y que por suerte no tiene nada que ver con otro título que U.S. Gold produjo algún tiempo atrás.

Los grandes lanzamientos de Ocean

El gran mérito de Ocean y una de las mayores razones que les han llevado a su papel de líderes en la producción europea de software es la sabia manera en la que se ha combinado la gran calidad de sus programas con la fama de los títulos escogidos para servirles de promoción. En la mayoría de los casos se trata de juegos que no necesitaban en absoluto llevar un nombre famoso para conseguir el prestigio que ellos mismos ganaron por méritos propios. Es muy posible que «**Rambo**» no sea uno de los mejores de la lista, pues tanto la excesiva sencillez de los gráficos como la lentitud de los movimientos daban cuerpo a un programa que no conseguía un ritmo todo lo trepidante que sería de desear en un arcade de sus características. Sin embargo, el juego se vendió mucho, demostrando por desgracia la gran fama del héroe de músculos de acero y escaso cerebro que daba título al programa.

«**Cobra**», programado por Jonathan Smith, tiene una calidad notablemente superior. Con el ya famoso slogan «el crimen ▶

FLASH

El regreso de los coches locos

La compañía fracesa Titus tiene ya prácticamente lista para su lanzamiento la segunda parte de «Crazy Cars», uno de sus primeros títulos y quizá el más llamativo de cuantos hasta el momento han realizado.

El programa presenta un aspecto francamente prometedor y parece superar en mucho a su predecesor, tanto en espectacularidad como en calidad gráfica, adicción y acción; factor este último que dejaba mucho que desear en su primera parte.

«Crazy Cars II» será comercializado en las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, Pc, Atari y Amiga, quedando por tanto de momento los usuarios de MSX fuera de esta locura automovilística.

Tengen, el reino de las conversiones

Atari Games, uno de los grandes nombres dentro del mundo de las máquinas recreativas, ha creado una nueva compañía de software bautizada con el nombre de Tengen.

Bajo este sello, que será distribuido por la compañía inglesa Domark, serán editadas las conversiones de las máquinas de mayor éxito de Atari, entre las que se incluyen nombres como «Toobin», «Apb», «Xybots» o «Dragon Spirit».



La primera realidad de este proyecto se llama «Vindicators», y será editado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga. El juego, que permite la participación de uno o dos jugadores, nos traslada al año 2525, con la Tierra siendo atacada por un vasto ejército alienígena compuesto por 40 estaciones espaciales. Nuestra misión consistirá en destruirlas, infiltrándonos en cada una de ellas a bordo de nuestro tanque «SR-88» —más conocido como Vindicator—.

Informe

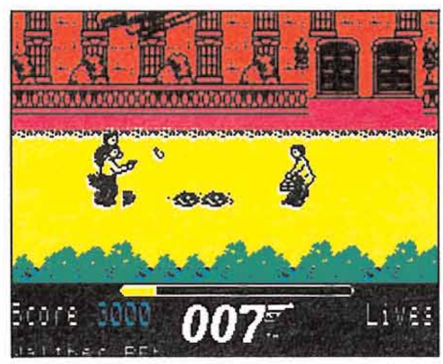
Del CINE al ORDENADOR



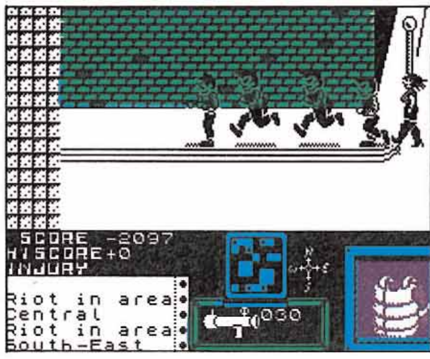
es una enfermedad. Él es el remedio» nos ponemos en el papel de Mario Cobretti, especie de mala bestia con apariencia humana capaz de exterminar navajeros, ancianas y cochecitos de bebé en su búsqueda de la escultural modelo secuestrada por una banda de criminales. El juego es un arcade con una velocidad sorprendente y unos movimientos francamente rápidos y suaves, con lo que la tensión no disminuye ni por un segundo durante toda la partida. Y los gráficos son francamente simpáticos, patito de goma incluido.

«Short circuit», basado en las desventuras de un robot en búsqueda de la libertad negada, fue dividido en dos partes independientes y de estilos diametralmente opuestos. Mientras que la primera parte era una compleja vídeo-aventura en la que utilizar adecuadamente gran cantidad de objetos e investigar claves de seguridad intentando escapar del laboratorio de seguridad, la segunda se trata de un arcade de habilidad en la que número 5, ya en libertad, debe esquivar los peligros que le acechan en el exterior. La variedad de planteamientos y la calidad de los desarrollos hacen de este juego un producto variado que contentará a todos los sectores.

● La mayoría de los programas basados en películas de éxito pueden englobarse dentro del género de los arcades.



Domark consiguió los derechos para llevar a los ordenadores las películas de James Bond.



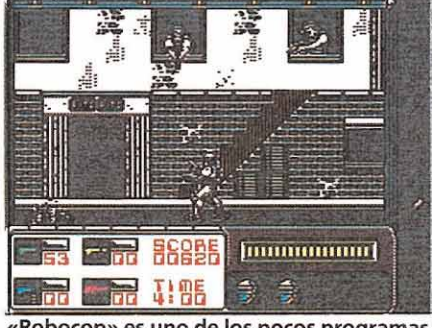
En «Death Wish 3» adoptábamos el papel de Charles Bronson.



El retorno del Jedi abondonó los gráficos vectoriales que dieron fama a la saga.



Con «Rambo III» Ocean agrupa tres grandiosos programas en un sólo título.



«Robocop» es uno de los pocos programas que sigue el argumento de la película.

«Platoon» es probablemente la obra maestra del género. Adaptación de una extraordinaria película en la que se hace una feroz y despiadada autocrítica de la absurda guerra de Vietnam, se trata de un grandioso programa dividido en tres partes en los que, con predominio del componente arcade, varían los decorados y situaciones dando vida a la mayoría de las escenas de la película. **«Robocop»**, una de las últimas producciones de la compañía, sigue con bastante fidelidad el desarrollo del film y para ello se divide en nueve partes en las que alternan las escenas de acción con scroll horizontal con fases que exigen algo más de sentido de la orientación. Los gráficos no pueden calificarse en absoluto de extraordinarios, pero se trata de un producto correcto y variado que no desagradará a casi nadie.

Con **«Rambo III»** Ocean vuelve a tirar la casa por la ventana agrupando en realidad a tres grandiosos programas a través de un solo título y un mismo objetivo general. Cada una de las tres fases del programa podría constituir un juego aparte, dada la calidad de los gráficos y la extensión de los mapeados. Y dado que cada fase poco tiene que ver con las demás a nivel técnico, obtenemos un programa divertido y variado que garantiza muchas horas de entretenimiento.

Grandes sagas

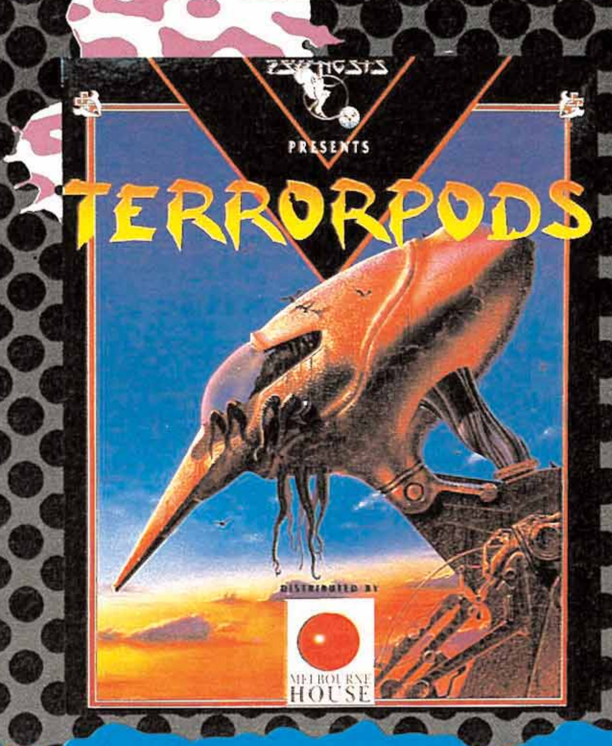
Domark ha sido la encargada de obtener la exclusiva de los derechos de las películas de James Bond, el agente 007, y de este modo hemos visto desfilar en nuestros ordenadores las espectaculares escenas de esas películas. La primera aparición de Bond llevada al ordenador fue **«A view to a kill»**, programa dividido en tres partes independientes en las que tenían cabida tanto la acción como la vídeo-aventura, un juego lleno de buenas intenciones que se mostró por desgracia bastante mediocre en todos los aspectos, careciendo del interés mínimo para resultar realmente divertido. **«The living daylights»** tiene una calidad bastante superior y fue dividido en ocho fases que describían otras tantas escenas de la película. Unos gráficos correctos sin sorprender, variedad y mucha acción son los componentes de este programa. En **«Live and let die»**, realizado en coproducción con Elite, se utiliza la escena de la persecución en lancha motora de la película como elemento base del vídeojuego, con lo que obtendremos un arcade muy correctamente realizado con todo el realismo de los mejores simuladores.

Aunque con bastante retraso, Domark obtiene los derechos de la famosa trilogía de George Lucas que comenzará en la ya mítica «Guerra de las galaxias». Los dos primeros títulos de la saga, **«Star wars»** y **«Empire strikes back»** tienen en común el empleo de gráficos vectoriales para la representación de naves y decorados. El efecto tridimensional queda así perfectamente logrado, pero el excesivo esquematismo de los gráficos hace que el producto final pierda vistosidad y realismo. Sin embargo, en **«Return of the Jedi»** se abandona esta técnica para utilizar una perspectiva en 3D con scroll diagonal y se incrementa notablemente el componente arcade, obteniéndose un producto rápido y adictivo que deja atrás a los restantes títulos de la saga. ■

P. J. Rodríguez Larrañaga

● En un gran número de ocasiones el único punto en común entre las películas y sus correspondientes adaptaciones a los ordenadores es el título.

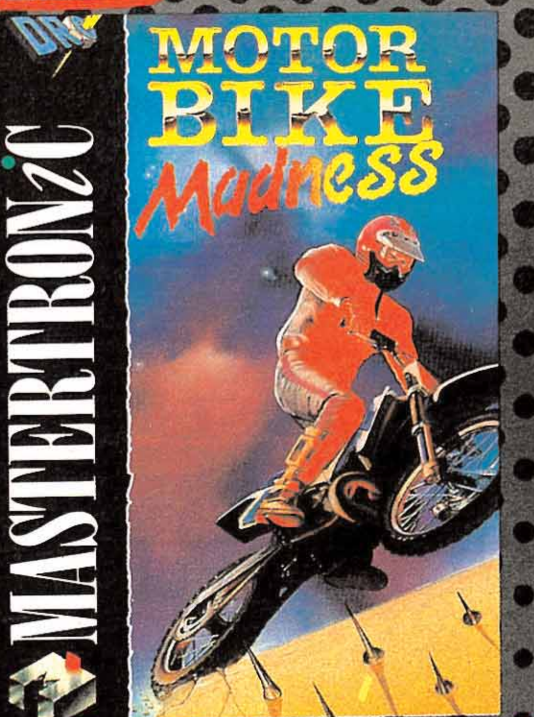
¡AUTENTICOS!



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750.-



UN HOSTIL ASTEROIDE, UNAS MINAS RICAS EN DETONITA Y UNAS TERRIBLES MAQUINAS DE GUERRA EN UNA COMBINACION EXPLOSIVA.



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750 ATARI ST AMIGA PC=1900.-

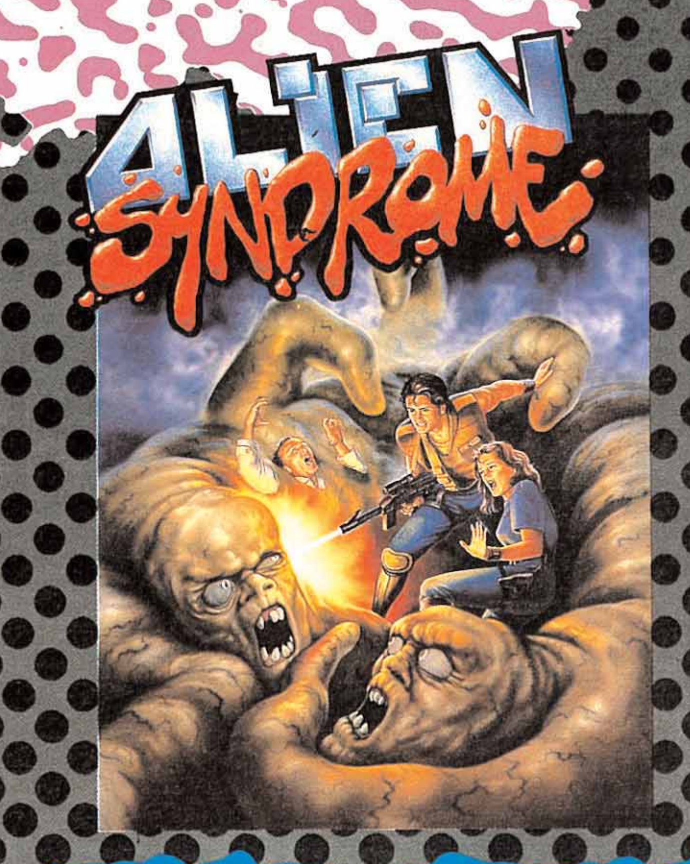


OBSTACULOS TRIDIMENSIONALES. BARRERAS INFRANQUEABLES. UNA SIMULACION DEPORTIVA DE MOTOCROSS ALUCINANTE.

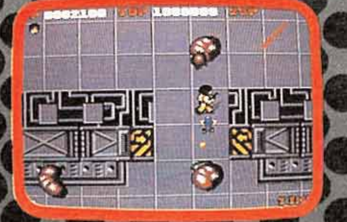
Son auténticos.
Inquietantes,
absorventes,
como a ti te gustan.
Y vienen de la mano
de DRO SOFT.
¿NECESITAS SABER MAS?
Han llegado
para despertar
la dormida pantalla
de tu ordenador.
Para devolverte a
una acción casi olvidada.
Van a llevarte
a las estrellas,
pasando por
el corazón de la ciudad.
Van a ponértelo difícil,
a exigirte lo mejor de ti.
Están aquí.
Y son extraordinarios.
Sólo cuando los veas,
descubrirás lo que
te estabas perdiendo.

DRO SOFT

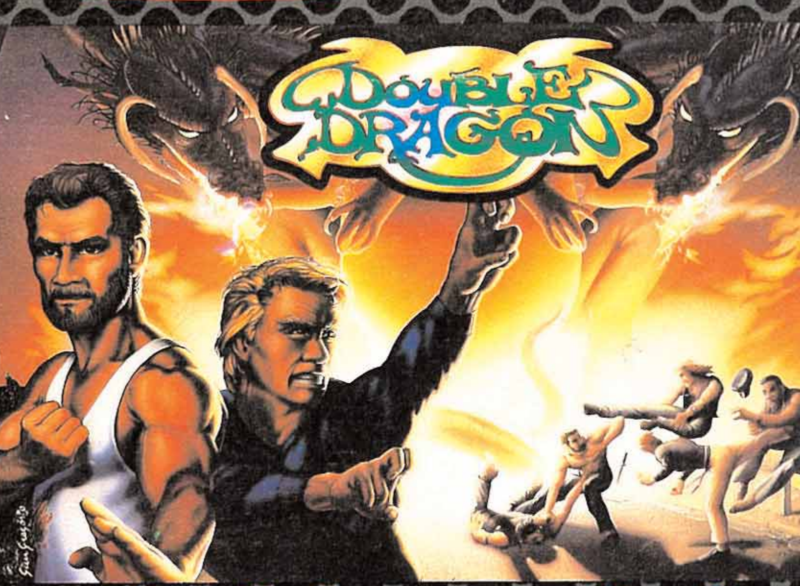
C/. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS (91) 246 38 02 / 673 90 13



SPECTRUM AMSTRAD MSX COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750.- ATARI ST AMIGA=2.500.-



NI EL MAS POTENTE ARMAMENTO ES UNA GARANTIA DE EXITO, CUANDO UNA HORDA DE MUTANTES ACECHA EN LA SOMBRA.



SPECTRUM, COMMODORE 64, MSX= 975.-
SPECTRUM Y MSX DISCO= 1950.- AMIGA= 2500.- PC= 1950



LOS GEMELOS LEE HAN DESCUBIERTO QUE SU CIUDAD ESTA DOMINADA POR EL CRIMEN Y LA CORRUPCION. AYUDALES A LIMPIARLA DE "BASURA".

Las tres "renegaciones" de IMAGINE



Que de un juego éxito acabe apareciendo una segunda parte es algo tan cotidiano dentro del mundo del software, que ya prácticamente ha dejado de ser noticia. Lo que sí lo es sin embargo —y mucho— es que un juego logre llegar a su tercera edición; y es que salvo error, la nueva producción de Imagine, «Renegade III», pasará a la historia de los videojuegos como el primer programa que ha logrado alcanzar este meritorio record.

El juego seguirá muy de cerca el desarrollo de las dos primeras partes, es decir «hermosa chica secuestrada por peligrosos maleantes es buscada por su temerario y karateka chico», dependiendo nuevamente de vosotros que todo acabe con el imprescindible «happy end» con perdices incluidas.

En cuanto a los enemigos con los que nos enfrentaremos en esta ocasión hay que decir que son de lo más variado y pintoresco: el hombre Neolítico, guerreros medievales, momias del Antiguo Egipto... Todo un variado desfile de agresivos esperpentos, en definitiva.

«Renegade III» llevará el subtítulo de «The Final Chapter», por lo que mucho nos tememos que esta tercera parte servirá para poner punto final a esta legendaria saga.

Wanderer, combate en tres dimensiones



Todo parece indicar que Elite con este nuevo programa, llamado «Wanderer», centrando en combates intergalácticos entre buenos y malos no va a romper las pautas de los viejos arcades, por lo menos en su argumento. Pero sin embargo, a diferencia de todos los títulos aparecidos con anterioridad, «Wanderer» llega con una gran novedad. Será el primer juego que visualizaremos en tres dimensiones, utilizando para ello la típica gafa bicolor que nos servía para idéntico fin en algunas películas. En el juego participaremos en un combate en el que nuestro héroe, un mercenario espacial que ha sido contratado por la confederación planetaria, intentará destruir a Vadd, el dictador galáctico. «Wanderer» estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Fichaje de tres puntos

Todavía no se ha extinguido el impacto que causara en el mundillo del software el fichaje por parte de Topo de Perico Delgado para realizar un simulador deportivo basado en tan popular deportista cuando la bomba ha vuelto ha estallar... «Drazen Petrovic Superbasket» es el nombre de este nuevo artefacto explosivo informático, y de nuevo ha sido la compañía española Topo la encargada de encender la mecha de lo que sin duda será el nuevo bombazo de este año —que promete pasar a la historia del software como el año de los fichajes—.

El juego, no hace falta decirlo, es un completo simulador de baloncesto que a priori —todavía se encuentra en pleno proceso de desarrollo— supera ampliamente tanto en espectacularidad como en realismo a todo lo realizado hasta la actualidad.



«Petrovic Superbasket» reproduce el desarrollo de un pequeño campeonato de Liga.

«Petrovic Superbasket» está realizado en perspectiva aérea —al igual que «Emilio Butragueño Fútbol»—, y reproduce el desarrollo de un pequeño campeonato de liga en el que ocho equipos -aunque esta cifra no sea todavía definitiva- se disputarán el título. Entre sus características más revolucionarias destacan el hecho de que los equipos esten representados al completo, es decir con cinco jugadores cada uno divididos en dos aleros, dos pivots y un base, que sorprendentemente jugarán en función de su puesto en el equipo ,que podremos pedir tiempos muertos en los que como si de entrenador ejerciéramos podremos tomar diferentes decisiones de tipo táctico, que dispondremos de dos modos de control, automático y manual, el primero para las jugadas de ataque y el segundo para las de defensa, pudiendo en este último seleccionar en cualquier momento a cualquiera de nuestros cinco jugadores. También por supuesto se contemplarán la mayoría de las normas que incluye el reglamento de este deporte, pudiendo incluso ser nuestros jugadores expulsados al llegar a las cinco personales.

Con motivo de la firma del acuerdo entre Drazen y Topo —momento que recoge la imagen que acompaña estas líneas—, tuvimos ocasión de charlar brevemente con el jugador yugoslavo, que en todo momento se mostró encantado por el proyecto -de hecho tenía conocimiento del éxito logrado en su día por el programa protagonizado por su compañero de equipo Fernando Martin-, si bien confesó desconocer totalmente el mundo de los videojuegos.

«Petrovic Superbasket» no estará en el mercado hasta el final del verano del presente año, así que de momento tendremos que conformarnos con contemplar a Drazen en la cancha, a la espera de que las pantallas de nuestros ordenadores se conviertan también en escenario de sus «diabluras». ■



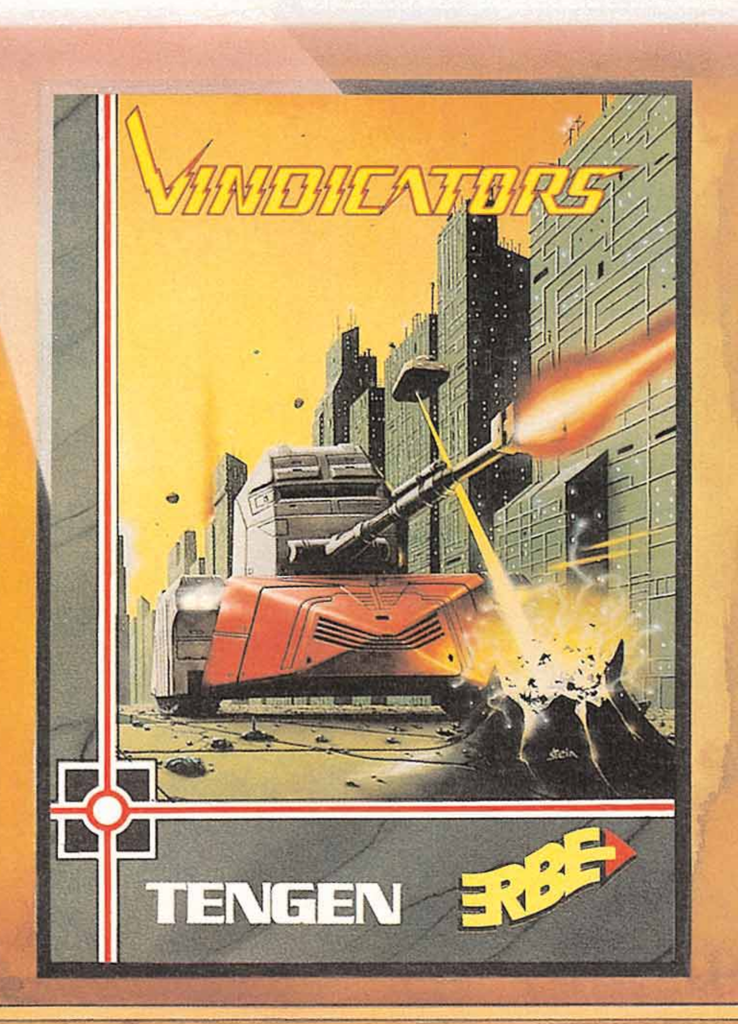
Drazen Petrovic conversó animadamente con el Director de Topo.

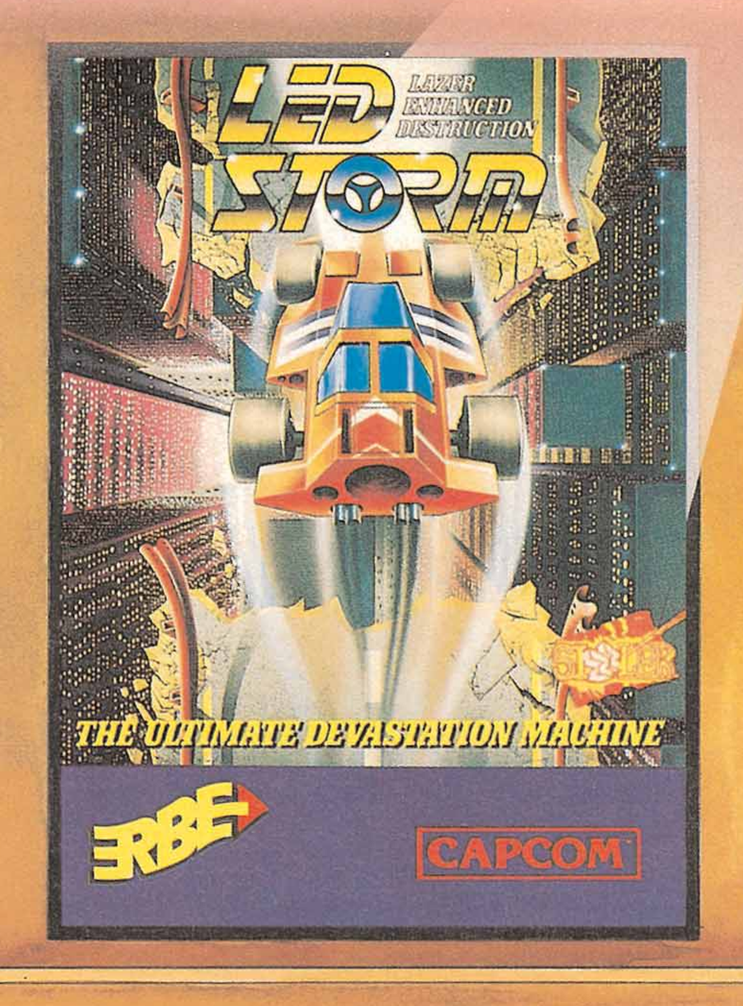




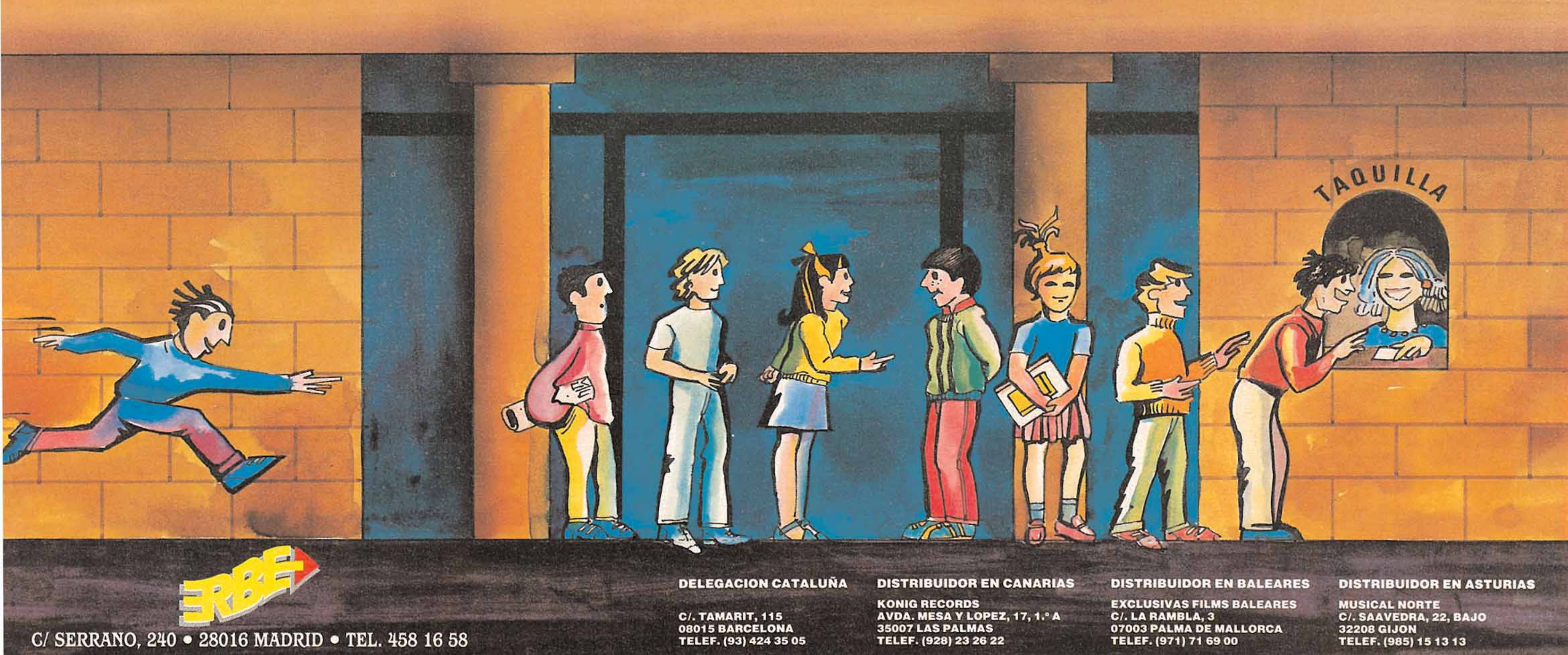
VINDICATORS ◆ L.E.D. STORM

PILOTA TU CARRO DE COMBATE ESTRATEGICO SR-88. ADEMAS DE EVITAR Y DESTRUIR LOS TANQUES ENEMIGOS, DEBERAS VIGILAR EL NIVEL DEL COMBUSTIBLE E IR RECOGIENDO LAS ARMAS QUE POCO A POCO LO IRAN CONVIRTIENDO EN LA MAS DEMOLEDORA MAQUINA DE GUERRA.





SI LO TUYO ES EL RIESGO, SI PONER EN JUEGO TU VIDA ES SOLO UNA ANECDOTA, ¡TIENES QUE JUGARLO! RAMPAS, CAMIONES ASESINOS... ¡TREPIDANTE ACCION EN UNA CARRERA EN LA QUE EL PREMIO MEJOR ES SEGUIR VIVO!



ERBE

C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID • TEL. 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13



SCORE 3020

Para volverse loco

TOPO
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

La compañía española «Topo Soft» sigue sacando programas al mercado, todos marcados por un denominador común: la calidad. Y paradójicamente, éste no es el principal factor del éxito de un programa. Está claro que el objetivo principal es la adicción. Y aquí empiezan los problemas. Si ya es difícil conseguir programar juegos con un nivel de calidad bueno, «Topo» se está convirtiendo, para desgracia de todos los «juegoadictos», en una demostración palpable de lo que supone quedarse a medio camino, en no conseguir dar la estocada final, en realizar juegos irreprochables técnicamente pero «muertos», sin poder de atracción una vez comienzas a jugar. Y para colmo de males, este «Score 3020», que así se llama el programa que ahora comentamos, ganaría con una probabilidad de casi el 100% una nueva modalidad en el comentario de juegos: el título de «juego más desquiciante del año».

«Score 3020» se trata, en esencia, de un simulador de «Pinball» ambientado bélicamente. El objetivo, recorrer veinte pantallas repletas de enemigos móviles e inmóviles, como tanques, aviones, cañones, puentes (más que puentes son muros), arbustos...

Además podremos encontrar iconos y cráteres; los primeros son puntos de amortiguación del rebote de la pelota y los seguntos, conductos entre dos pantallas.

A todo ello tendremos que añadirle el indicador de potencia radioactiva (se supone que la bola es radioactiva), el cual irá decrementándose con el tiempo y aumentando con los cambios de pantalla. Mientras el indicador se mantenga por encima del nivel medio, la bola destruirá a los enemigos por contacto, pero en cuanto se sitúe por debajo de dicho nivel medio no sólo no los destruirá sino que los disparos enemigos desviarán su trayectoria.

Y aquí empieza el calvario. Te pones a jugar y la pelota se pone a ir de un lado a otro, rebotando aquí y allá, de vez en cuando consigues darla con tu «flipper», en un rebote te cargas algún enemigo o logra introducirse por un hueco y cambiar de pantalla hasta que se te cuela y apareces en la misma pantalla donde se te ha colocado pero con todos los enemigos regenerados. ¡Total nada! ¡La factura del psiquiatra puede ser de antología! Si, con este programa acabas teniendo complejo de cero a la izquierda o de verdadero inútil. La cuestión es que la pelota rebota y rebota apenas entras en juego, con el agravante de que no tienes en ningún momento la sensación de poder controlar la dirección en la que saldrá despedida la bola cuando la golpeemos con los «flippers».

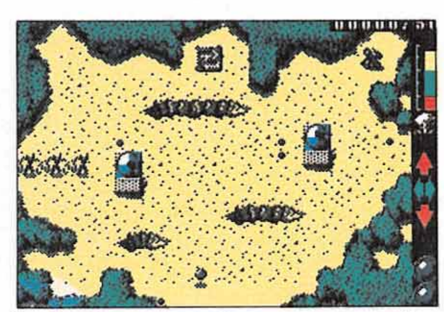
Por lo demás, lo que decíamos al principio. El programa, fiel al estilo de la casa, está bien diseñado, las rutinas bien programadas, pantallas y gráficos decentes, buen movimiento (aunque no del todo convincente en algunos lances)...

En definitiva, tilt!. ■

A. M.

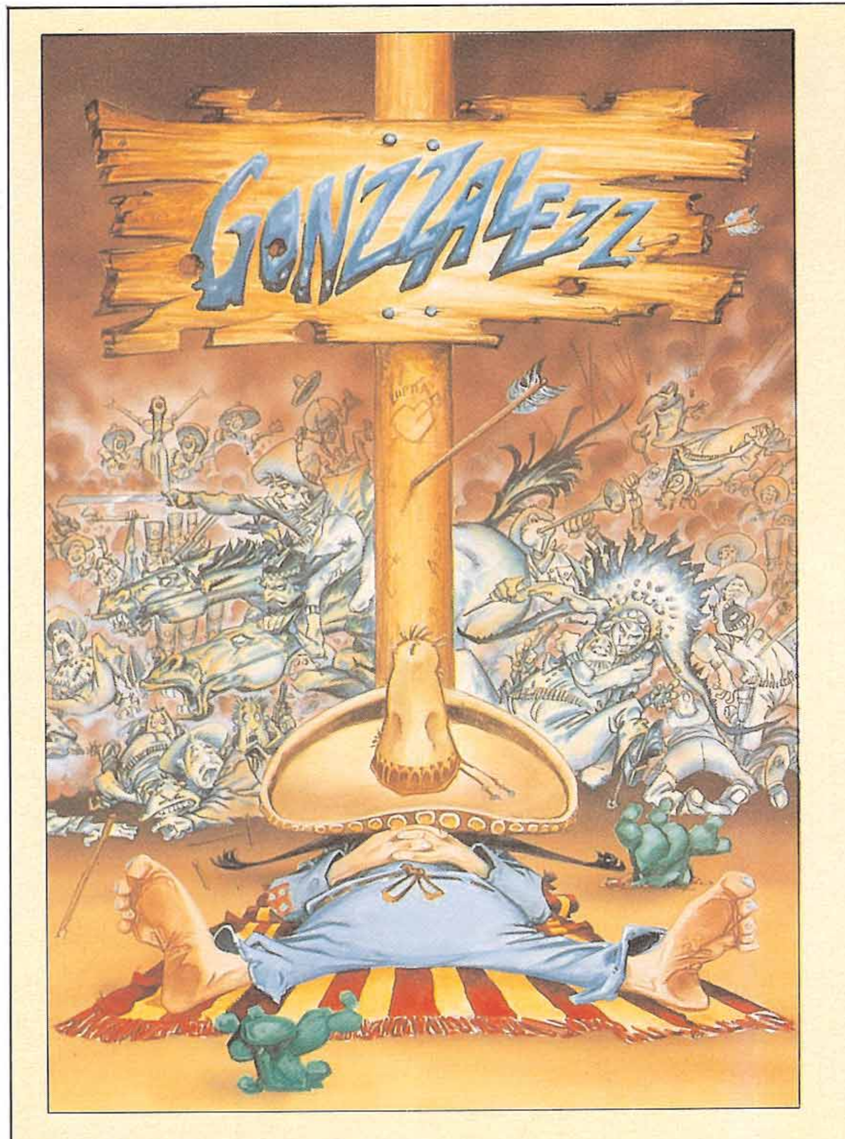


La gran calidad paradójicamente no es el principal factor de éxito de un programa.



En ningún momento tenemos la sensación de poder controlar la dirección de la bola.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



GONZALEZZZ

¡Viva Méjico!

OPERA SOFT
Spectrum, Amstrad
Commodore
V. Comentada: Amstrad

Opera, desde sus comienzos, se ha caracterizado por imprimir en todos sus juegos un toque muy especial que les ha identificado como programas con su propio y personalísimo sello. De siempre hemos aplaudido la idea, porque a ella se han unido el buen hacer de los profesionales con la originalidad de los argumentos y desarrollos.

«Gonzalezzz» no va a ser una excepción a esta regla, y en él se conjugan por una parte un divertido argumento, llevado a la práctica con todo lujo de detalles, y por otra la adicción insuperable de los buenos arcades. El conjunto es casi explosivo, porque en él se han unido todos los elementos de las últimas «tendencias» del soft, con las claves de los primeros programas de plataformas, —en la primera parte del programa—, y los entrañables elementos de las videoaventuras, —el ejemplo más cercano a Opera, es su archiconocido «Livingstone Supongo»—, en su segunda parte.

El programa está dividido en dos partes, que podrían muy bien por si mismas haber dado lugar a dos juegos independientes.

En ambas es objetivo es común, conseguir que nuestro protagonista «descanse en paz» en la interpretación más lógica del término.

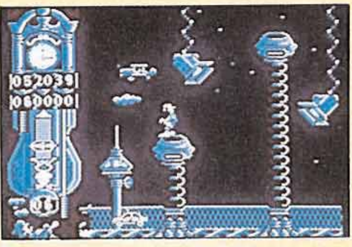
Sin embargo este es el único punto coincidente de las dos fases; en la primera en el más puro estilo de plataformas, con obstáculos, enemigos móviles y todas las perversidades que os podáis imaginar, guiaremos a nuestro protagonista a través de una horrible pesadilla de la que intenta salir. Destaca especialmente el movimiento del personaje principal que se desplaza con suaves «aleteos» cual grácil paloma por los escenarios de su sueño.

La segunda, como ya os adelantamos, responde a los esquemas de las videoaventuras, y en ella deberemos recoger y emplear objetos en los lugares adecuados para conseguir encontrar la hamaca que es al fin y al cabo el objetivo final.

En ella encontraremos también dificultades añadidas en las que podremos poner a prueba nuestra puntería.

Como veis « Gonzalezzz», es ante todo un programa tremendamente variado, en el que el justo grado de dificultad —más que suficiente para invitarnos a continuar—, los inigualables efectos sonoros —nanas y rancheras incluidas—, y los detallados gráficos, dan vida a un programa excepcional, en el que se pueden apreciar los toques claves de los primeros tiempos. Los muchachos de Opera nos han demostrado una vez más que para hacer buenos programas no siempre es necesario que un «Rambo cualquiera» sea el tema central de su portada. ■

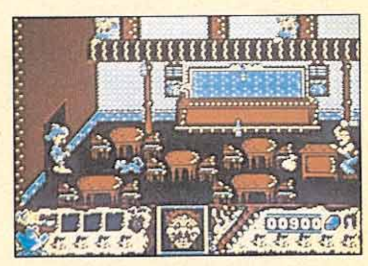
C.F.A



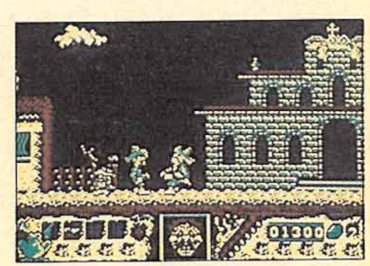
EL programa está dividido en dos parte perfectamente diferenciadas.



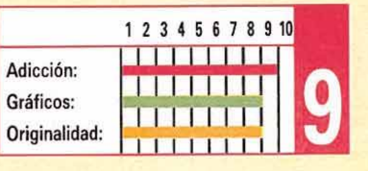
El desarrollo de plataformas hace que la precisión sea imprescindible.



Del mapeado surgen habitaciones en las que coger objetos.



El número de obstáculos y enemigos es bastante elevado, sin llegar a desesperar.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

PROFESIONAL BMX SIMULATOR

El mismo perro con distinto collar

CODE MASTERS
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Los asiduos de la revista recordarán un programa de Code Masters titulado «Jet Bike Simulator», comentado hace ya unos meses; pues bien, este «Pro BMX Sim.» es el mismo perro con distinto collar, o lo que es lo mismo, el mismo programa al que se le han cambiado los decorados.

Esta vez hemos cambiado la moto acuática por una bicicleta BMX y los marítimos paisajes por el pedregoso y terreno suelo; en cuanto a los detalles del programa, lo que dijimos en su día para el «J.B.S.» sigue siendo válido para este «P.B.S.». Para los que no pudísteis jugar con el «J.B.S.» os contaremos que este «Professional BMX SIM.» es un juego que cuenta con tres características positivas:

Primero. Es un juego completo. (Se ofrece en un pack de dos cassettes grabadas por las dos caras). Y completo en dos sentidos. Por una parte en el desarrollo del juego en si, con cantidad de marcadores, cronómetros y opciones de juego (pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente); por otra parte, completo por cuanto disponemos de la versión normal, otra difícil para expertos y dos circuitos más, uno en el desierto y otro en una cantera.

Segundo. Excelente sonido. Realmente genial.

Y tercero. Difícil y adictivo. El movimiento de nuestro personaje es bastante difícil y pasarán algunas partidas antes de que vayamos cogiéndole el truco. No obstante, posee esa codiciada cualidad de conseguir «picarte» e intentarlo otra vez más, máxime cuanto te vas haciendo con el desarrollo del circuito, sus puntos difíciles, como tomar las curvas...

En la parte contraria, el mismo problema que encontramos en su antecesor. Pantallas coloristas pero un tanto recargadas y con gráficos muy, muy pequeños.



Pasarán varias partidas antes de que consigamos dominar el movimiento del protagonista.

Y otro defecto quizás más grave. El programa, ya lo hemos dicho, es bueno, pero ofrece muy poco a los que en su día disfrutamos con el «J.B.S.», ya que dejando aparte el hecho de poder jugar hasta un máximo de cuatro jugadores (en el «Jet Bike» el máximo era dos) y los nuevos decorados, el resto, insisto, es idéntico. En cambio, si no has jugado nunca al «Jet Bike» este «Prof. BMX. SIM.» te proporcionará bastantes horas de diversión. ■

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

THE HUMAN KILLING MACHINE

Como churros

U.S. GOLD
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

Algunas compañías parecen no aprender de sus propios errores, o eso al menos es lo que se puede desprender de la publicación por parte de U.S.Gold de este «The Human Killing Machine», cuya historia y desarrollo puede quedar reducida a lo siguiente: coja usted el «Street Fighter», diséñele una nueva carátula, cámbiele usted los gráficos, añádale una buena campaña publicitaria y venda unos cuantos miles de juegos sin haber realizado el más mínimo esfuerzo.

Sería injusto por otra parte no reconocer que «The Human Killing Machine» es un buen programa de artes marciales —aunque este a años luz de «Exploding Fist»—, con sprites de gran tamaño bien diseñados y con unos escenarios que sirven de fondo a cada combate que han sido cuidados hasta el máximo detalle, pero obviamente un buen trabajo a nivel gráfico no es justificación suficiente para editar un juego por lo demás exactamente idéntico a su predecesor.

«H.K.M» incluye también nuevos personajes —algunos de ellos con cierto mal gusto, como el caso del toro con el que debemos combatir en Barcelona—, pero tampoco eso le añade mucha variedad, pues de nuevo todo lo que deberemos hacer es aprender rápidamente cuales son nuestros golpes más eficaces y cuales los puntos más débiles de nuestros enemigos, tras lo cual el juego se convertirá en un



Los detallados gráficos son la única diferencia palpable con «Street Fighter».

proceso mecánico totalmente falto de interés.

Desconocemos si U.S.Gold tiene incluido en su plantilla un departamento creativo destinado a facilitar ideas para nuevos programas, pero en cualquier caso, si lo tienen, que lo renueven urgentemente, y si no, no sabemos a qué esperan para crearlo. ■

J.E.B

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

SUPERHITS

SPECTRUM

1—3— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
2—1— ↑	BARBARIAN II	Palace Soft.
3—3— ↑	ROBOCOP	Ocean
4—1— ↑	TIGER ROAD	Capcom
5—3— ↑	LAST NINJA 2	System 3
6—3— ↓	DINAMIC 88	Dinamic
7—4— ↓	ASPAR G. P. MASTER	Dinamic
8—1— ↑	PARIS-DAKAR	Zigurat
9—5— ↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo-Ocean
10—3— ↑	ÉXITOS PROEIN, S.A.	Proein, S.A.

AMSTRAD

1—1— ↑	ROBOCOP	Ocean
2—3— ↓	NAVY MOVES	Dinamic
3—3— ↓	DINAMIC 88	Dinamic
4—4——	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—2— ↑	RAMBO III	Ocean
6—2— ↑	AFTERBURNER	Activision
7—3— ↓	1943	U.S. Gold
8—5— ↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
9—6— ↑	ÉXITOS PROEIN, S.A.	Proein, S.A.
10—1— ↑	TIGER ROAD	Capcom

COMMODORE

1—1— ↑	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
2—4— ↑	LAST NINJA 2	System 3
3—3——	AFTERBURNER	Activision
4—1— ↓	ROBOCOP	Ocean
5—3——	RAMBO III	Ocean
6—3— ↓	DINAMIC 88	Dinamic
7—6— ↑	OUT RUN	U.S. Gold
8—4— ↓	TRIVIAL PURSUIT	Domark
9—4— ↓	ERBE 88	Erbe
10—4— ↑	HIT PACK VOL. 3	Elite

MSX

1—3——	NAVY MOVES	Dinamic
2—1— ↑	AFTERBURNER	Activision
3—3— ↓	DINAMIC 88	Dinamic
4—4——	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—2— ↑	PARÍS-DAKAR	Zigurat
6—4— ↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
7—3— ↑	SOL NEGRO	Opera Soft
8—4— ↓	ERBE 88	Erbe
9—5— ↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
10—4— ↓	10 HIT PROEIN, S.A.	Proein, S.A.

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanencia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS



SOLUCIÓN AL NÚMERO ANTERIOR



DYNAMIC DUO

Un soplo de originalidad

FIREBIRD
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Hartos como estamos de que desfilen por nuestras pantallas programas de renombre que luego resultan tener más de nombre que de programa resulta alentador que de vez en cuando aparezca algun título que a pesar de su modestia y sencillez consiga hacernos pasar un rato entretenido.

«Dynamic Duo», de Firebird, el título al que nos referimos es básicamente un sencillo arcade de simples planteamientos, argumento y desarrollo, pero que introduce los suficientes alicientes e innovaciones para que merezca la pena prestarle atención.

En el juego podemos manejar a dos personajes diferentes, cada uno de ellos con sus propios controles, y que tienen como misión recoger los diez pedazos en que ha sido dividida y escondida la llave que puede facilitarles la huida de la tétrica mansión en la que se encuentran atrapados. Duck, el miembro palmípedo de la pareja, es capaz de volar a gran velocidad, por lo que su misión principalmente es buscar a lo largo de la multitud de pasadizos que componen la misión los cofres en que se encuentran los trozos de llave; por su parte Dwarf, un pirata de pequeña estatura, es el único de los dos que puede abrir los cofres y recoger los trozos de llave, además de poseer un detallado plano de la mansión. Por tanto como podéis ver sólo de la plena colaboración entre los dos personajes depende enteramente el éxito de la misión.

La pantalla está dividida en tres zonas de igual tamaño; en la primera se nos muestra a nuestros dos protagonistas cuando están unidos, o al personaje que controlemos en ese momento si están separados; en la segunda se nos muestra un pequeño mapa del sector de la misión en que nos encontramos si Duck y Dwarf se hayan unidos, o bien al personaje que no controlamos si estos se hayan separados; la tercera y última está destinada a alojar los marcadores en los que se nos informa de nuestra energía —una barra para cada personaje—, puntuación y número de trozos de llave recogidos.

Obviamente el hecho de tener que cambiar de un personaje a otro alternando los controles complica notablemente el desarrollo del programa, pero no obstante existe una opción de dos jugadores en la que cada uno de ellos controla a un personaje.

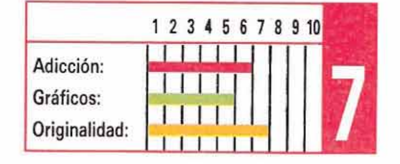
En definitiva, «Dynamic Duo» es un juego poco espectacular pero adictivo y original —aunque la idea de los dos protagonistas este un tanto inspirada en «Head over Heels»—, con el que se pueden pasar buenos ratos sin mayores complicaciones, algo no demasiado frecuente últimamente... ■

J.E.B


El programa ha sido realizado por Probe Software, los prestigiosos programadores de «Out Run» y «Savage».


En el juego podemos manejar a dos personajes diferentes, para recoger los diez pedazos de la llave.


En todo momento, en pantalla se nos muestra un pequeño mapa que señala el lugar en el que nos encontramos.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



THE MUNCHER

En busca del huevo perdido

GREMLIM
Spectrum 128, Commodore
V. Comentada: Spectrum 128

Según el criterio de los científicos los dinosaurios desaparecieron de la faz de la Tierra hace miles de años, dejando como única huella de su paso esos gigantescos esqueletos que se han convertido en pieza imprescindible de todos los museos de Ciencias Naturales. No ponemos en duda la teoría de tan prestigiosas mentes, pero lo cierto es que el personaje que está a punto de desfilar por las pantallas de vuestros ordenadores, The Muncher, a menos que sea una lagartija mutante de más de 20 metros de altura, tiene todo el aspecto de ser uno de esos increíbles seres, es más, su irascible comportamiento, la facilidad con que engulle máquinas u hombres, aplasta vehículos o derrumba con terroríficos golpes cuantos edificios se ponen en su camino, parecen confirmar este asombroso descubrimiento.

Bromas aparte, «The Muncher», la última producción de Gremlim es un divertido arcade protagonizado por un simpático monstruo-prehistórico, que a causa de la imprudente acción de un grupo de científicos japoneses —le han robado los huevos de su nido poniendo así en peligro la supervivencia de su especie— se ha convertido de repente en una terrible fiera dispuesta a cualquier cosa con tal de recuperar su descendencia. Así las cosas, Muncher acaba de arrivar a las costas de Japón, dejando tras de sí un rastro de destrucción y muerte...

Y ése es precisamente nuestro papel, el de arrasar totalmente las ciudades que atravesaremos en busca de los huevos robados por los científicos. Para ello nuestro verde monstruito, cuyo tamaño en pantalla es por cierto no menos monstruoso, dispone de variadas posibilidades de movimiento que le permiten arrojar llamaradas de fuego, aplastar o engullir a los diferentes soldados y vehículos que le atacarán intentando destruirle, golpear de las más variadas e impresionantes formas a los edificios, o incluso subirse a estos para realizar su demoledora acción más cómodamente.

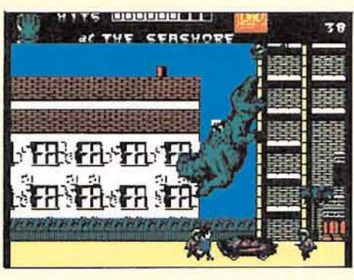
¿Original, no?. Pues no mucho. «The Muncher» está basado —y de hecho tiene un aspecto muy similar— en la misma idea a partir de la cual ya fueron creados «Rampage» y «Ramparts», los juegos producidos respectivamente por Activision y Go!. Afortunadamente, Gremlim, no se ha conformado con realizar una nueva reedición de esta misma idea, sino que la ha mejorado notablemente en muchos aspectos. Para empezar el juego no se desarrolla de pantalla en pantalla, sino que los escenarios se desplazan con un suave «scroll» de izquierda a derecha; para continuar, el sprite de nuestro personaje es sencillamente gigantesco, y además está realizado en color —al igual que los escenarios— pese a lo cual está francamente bien animado y se mueve velozmente; el sonido también es un punto fuerte del juego, contribuyendo en todo momento a crear una atmósfera de típica película de «serie b» que el juego recrea a la perfección.

Tan sólo un detalle a lamentar, y es que al igual que ya ocurriera con otros excelentes programas como «La abadía del crimen» o «Where time stood still» sólo los poseedores de Spectrums de 128 k podrán disfrutar de esta auténtica «monstruosidad» de la programación.

R.P.L.


«The Muncher» es un divertido arcade protagonizado por un simpático monstruo prehistórico.


La idea que da vida a este arcade es la misma de la que se crearon «Ramparts» y «Rampage».


El sprite de nuestro protagonista es sencillamente gigantesco.


El juego consigue recrear la atmósfera típica de una película.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

4 SOCCER SIMULATORS
Futbolmanía a Go-Go

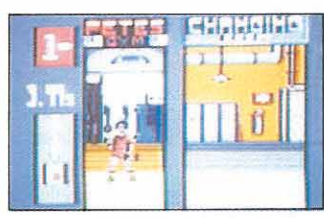
CODEMASTERS
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Commodore

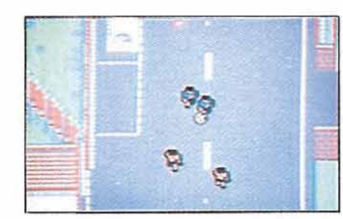
Que el fútbol es el deporte que de mayor popularidad goza por lo menos a nivel europeo es algo que a nadie se le escapa, y mucho menos a las compañías de software, que encuentran en este tipo de fenómenos de masas inspiración y filón continuo para realizar programas con un índice de aceptación siempre asegurado por adelantado.

Tampoco es ningún secreto que juegos de fútbol ha habido —y habrá— muchos, con mayor y menor calidad, y que dos nombres con sabor de leyenda y con categoría de ejemplos a imitar brillan con luz propia por encima de los demás, ambos firmados por otro nombre de leyenda; estamos hablando claro está de las dos partes de «Math Day» y del genial Jon Ritman.

No se puede por último dejar de mencionar el espectacular capítulo de esta larga serie, con origen nacional y con fichaje «bomba» de por medio; hablamos en este caso de «Emilio Butragueño Futbol», el programa que Topo realizara recientemente.

Todo esta parrafada futbolera viene a cuento de que el último lanzamiento que Codemasters nos presenta, «4 Soccer Simulators», es un completo compendio de este deporte, tan completo como que incluye cuatro juegos distintos que giran en torno al balompie: «Indoor Soccer» (fútbol sala), «Street Soccer» (fútbol en la calle), «11 A-Side Soccer» (partido normal) y «Soccer Skills» (prueba de habilidad).


Juegos de fútbol ha habido y habrá muchos.


El nivel de dificultad es demasiado reducido.


Los gráficos son bastante discretos.


El sistema de manejo es bastante sencillo.


El programa incluye cuatro juegos distintos.

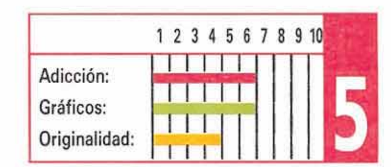

Cada juego se carga independientemente desde cinta.

Cada uno de ellos se carga independientemente desde cinta, y ofrecen un aspecto bastante diferente en cuanto a opciones y desarrollo, si bien mantienen en común un nivel de calidad más que aceptable y sobre todo un sistema de manejo sencillo y completo que permite que en las primeras partidas podamos ya sacarle partido.

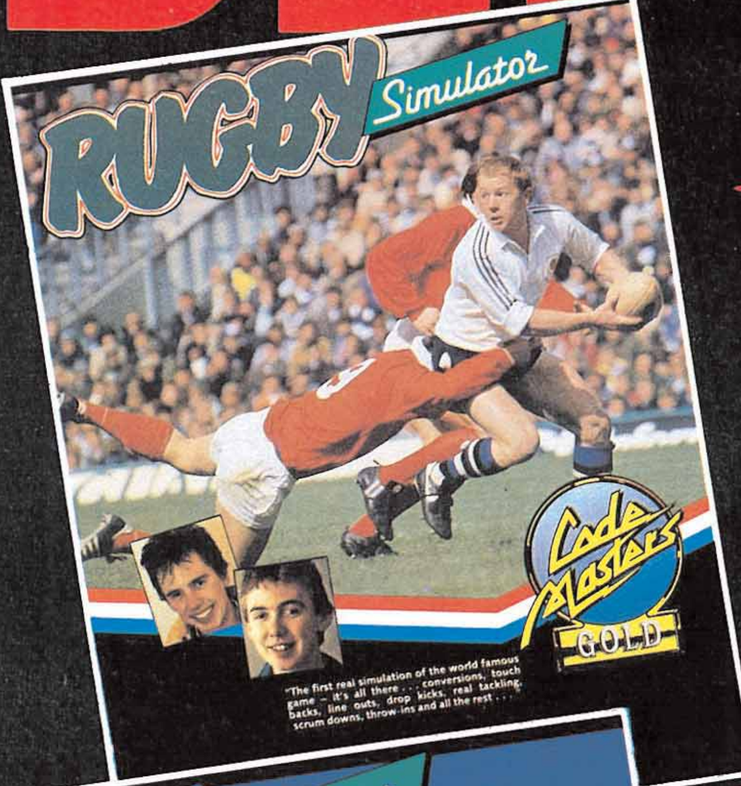
Sin embargo mantienen también en común una serie de característiscas no tan destacables como son gráficos bastante discretos, movimientos un tanto imprecisos y un nivel de dificultad muy reducido que resta bastante adicción al conjunto final. Por ello resulta aconsejable echar mano de las opciones de dos jugadores, donde las cosas presentan un panorama mucho más apetecible.

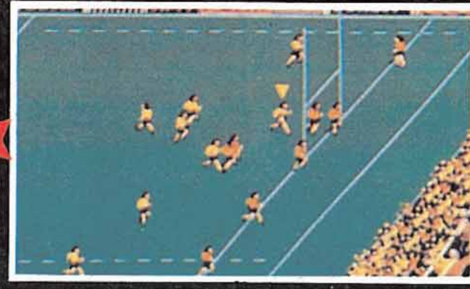
En definitiva que pelotas (...) no le faltan a este «4 Soccer Simulators», pero si indudablemente algo más de calidad, adicción y sobre todo originalidad... ¡tarjeta amarilla para Codemasters!. ■

J.E.B



DEPORTES

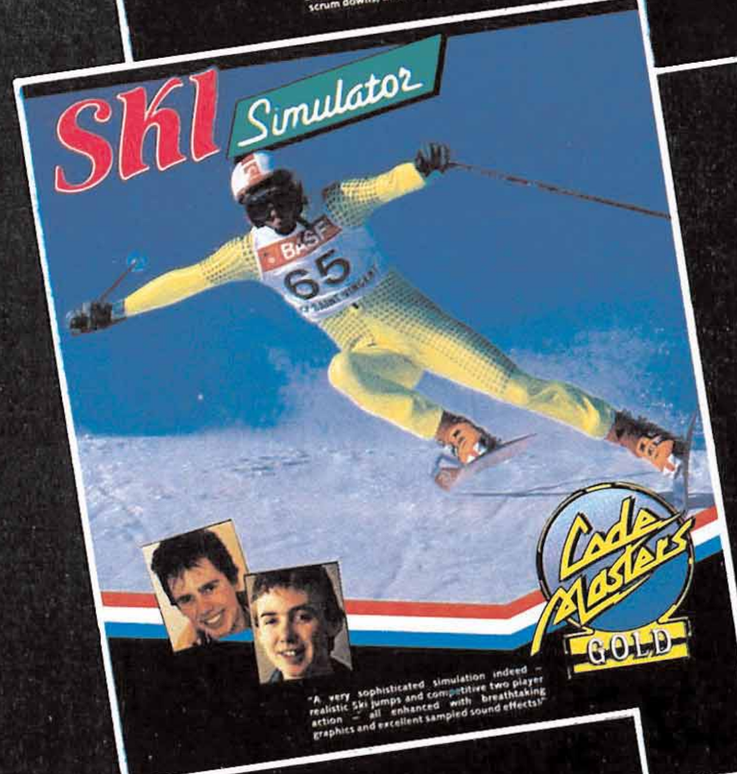


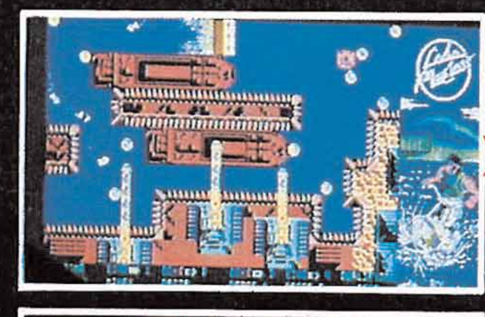




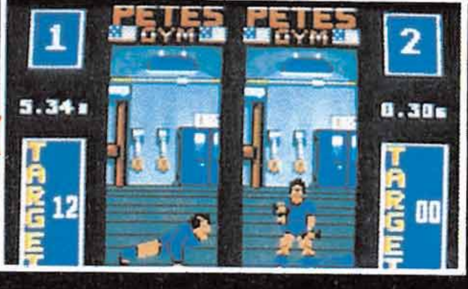


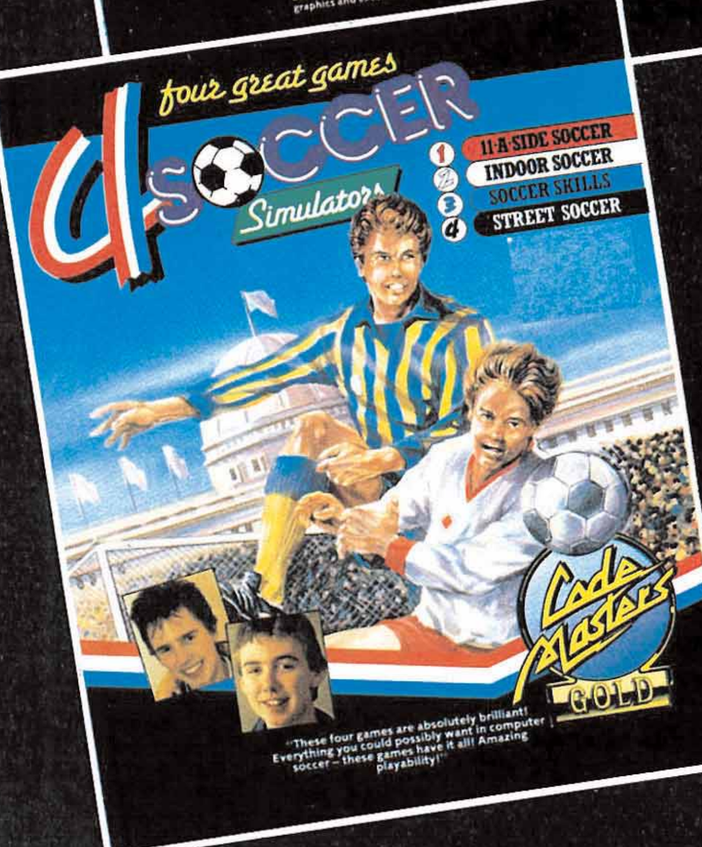




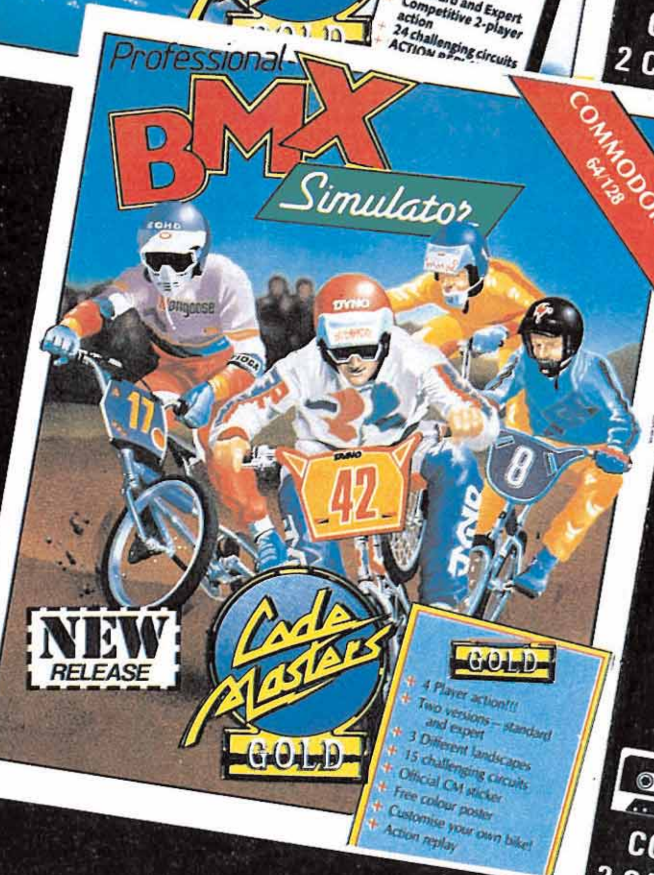












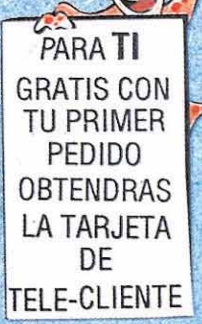
Compite con



C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. (91) 457 50 58



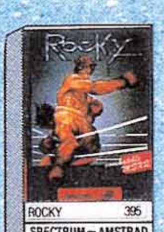
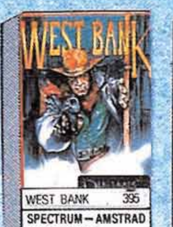








































































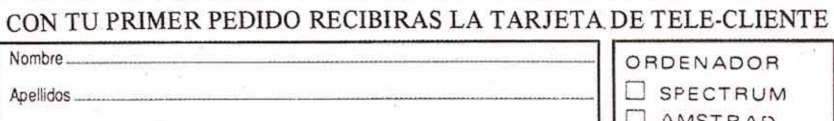




RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso. deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.


CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población .... Provincia ....
Código Postal .... Teléf. ....
N.º de Tele-Cliente ....
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



THE TRAIN

Toda una estrategia

ELECTRONIC ARTS
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

¿Qué os parece si esta noche, 2 de agosto del 44, robamos un tren y nos lo pasamos en grande? Pero no puede ser un tren cualquiera, no. Nos hemos enterado de que Adolfo (nombre en clave para la resistencia de cierto sujeto que todos conocemos), previendo la derrota, pretende llevarse a Alemania todas las obras de arte robadas durante la ocupación y eso es algo que no podemos permitir bajo ningún concepto. Por esta razón, la resistencia ha decidido que Le Feu (un servidor) y mi amigo Le Duc seamos los que intentemos la proeza, yo como cerebro (faltaría más) y maquinista y él como tirador. ¿Os atrae la idea? Pues no se vayan todavía, que aún hay más.

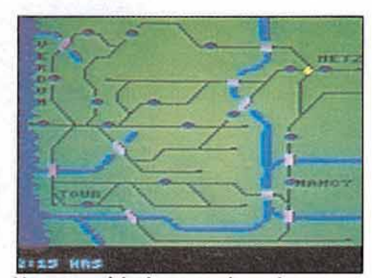
Total, sólo se trata de robar el tren en Metz y guiarlo hasta Riviere, donde las fuerzas aliadas puedan custodiar con seguridad las obras de arte. Para ello, sólo tendremos que entablar unos cuantos tiroteos cada vez que lleguemos a una estación y destruir unos cuantos «barquitos» alemanes que no tienen otra cosa que hacer que vigilar los puentes ocupados. Aparte de esto, por supuesto, conducir la locomotora, enviar mensajes a los compañeros aliados, seleccionar la ruta y derribar aviones enemigos que, sin ningún tipo de pudor, nos atacarán por el frente o por la retaguardia, según les de.

Pues éste es el argumento de película que nos ofrece Accolade H.C.S. en «The train», mezcla de simulador y arcade, o quizás sería mejor decir, simulador con unos «toques» de arcade.

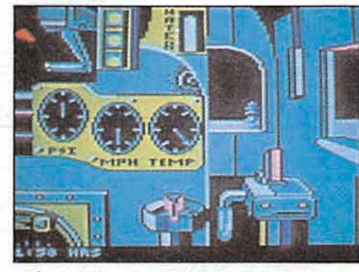
Y hemos de reconocer que «The train» es un programa entretenido, con una amplia gama de tareas que cumplir y completo en casi todos los aspectos del juego. Así, en todo momento podremos escoger entre una vista frontal o trasera, con un scroll bien realizado, convincente aunque monótono, visualizar la cabina con todos sus mandos (que deberemos manejar) e indicadores (que deberemos vigilar), echarle un vistazo al mapa o repasar la hoja de datos, donde se nos informa del índice de averias, puentes tomados...

Si a todo esto le unimos un buen sonido, un desarrollo atractivo y gráficos aceptables, tendréis el porqué «The train» es un buen programa, en el que «únicamente» hay que lamentar las fases Arcade (toma de estaciones y puentes), muy simplonas y poco trabajadas, lo cual hace perder unos cuantos enteros cara a la valoración final. ■

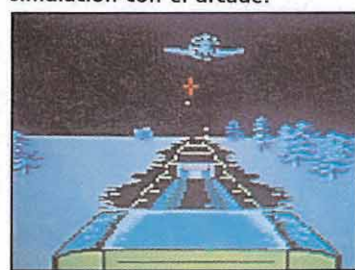
A. M.



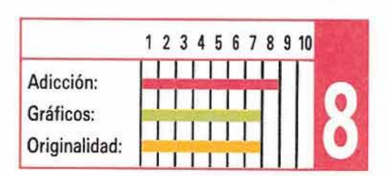
Nuestro objetivo es robar el tren en Metz y guiarlo hasta Riviere.

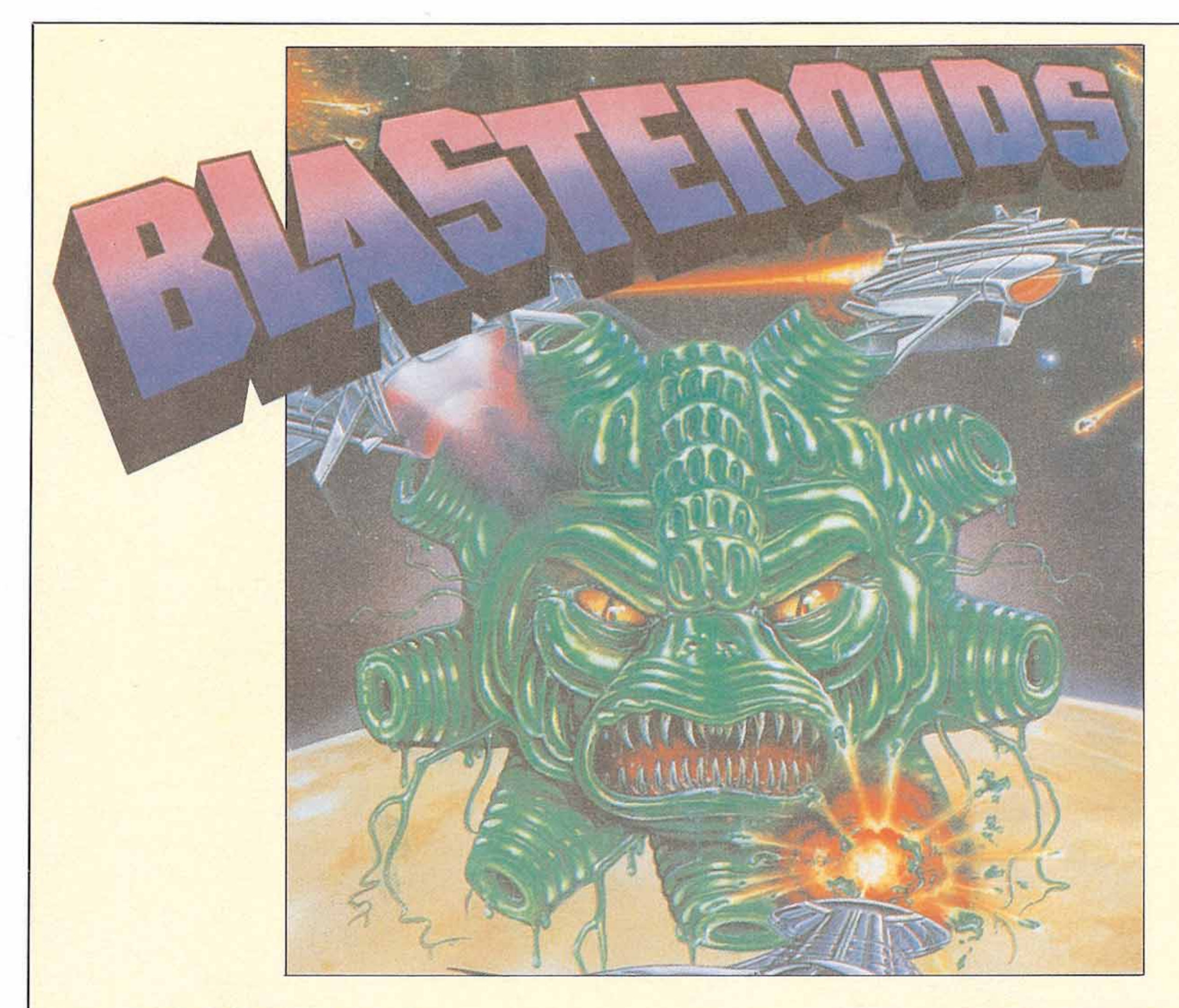


«The Train» combina sabiamente la simulación con el arcade.


Las fases arcades resultan demasiado simplonas.


La variedad de tareas aumentan el interés del juego.





BLASTEROIDS

Asteroides reciclados

IMAGE WORKS
Spectrum, Commodore
Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

Hace ya algunos meses la compañía española Made in Spain editó un soberbio arcade que respondía al nombre de «Afteroids», y que como todos recordaréis no era sino una versión ampliada y mejorada del mítico «Asteroids», la máquina que causara estragos en los primeros tiempos de las recreativas. Dejando a un lado su originalidad, prácticamente todos coincidimos en que su sencillez y adicción le situaban entre uno de los mejores arcades espaciales creados.

Algo similar es probable que ocurra con el nuevo lanzamiento que nos presenta Image Works, «Blasteroids», ya que los paralelismos entre ambos juegos son múltiples. Por una parte ambos tienen como elemento principal protagonista a los asteroides, cuya destrucción sin miramientos es nuestra misión. Por otra, ambos han recibido inspiración directa de la máquina original, «Asteroids», si bien en el caso de «Blasteroids» esta ha llegado a través de la máquina de mismo nombre de la que ha sido versionado y que en su día creara Atari Games.

Básicamente, el desarrollo de «Blasteroids» es prácticamente idéntico al de «Asteroids», con una única pantalla a través de la cual nuestra nave se puede mover libremente —si sale por abajo vuelve a entrar por arriba y viceversa, y lo mismo para la izquierda y la derecha— mientras destruye los asteroides que pululan por doquier a su alrededor con sus disparos.

Pero lógicamente, el juego incluye una serie de detalles innovadores que aumentan su complejidad y también le dan un aire totalmente renovado y aún más adictivo. Veamos. Por una parte nuestra nave puede adquirir tres estados distintos con sólo pulsar una tecla, cada uno de los cuales con diferentes características de velocidad y armamento; la nave más pequeña es la más veloz, la mediana la más rápida disparando, la más grande tiene el armamento más potente. Las tres cuentan con un propulsor trasero que les permite desplazarse por la pantalla, así como frenar en caso de que el choque con un asteroide las haya hecho perder el control. Además de esto, hay que tener en cuenta que el contacto con los asteroides no es mortal, sino que tan sólo nos resta una pequeña porción de energía, al igual que lo hacen los disparos de las naves enemigas que esporádicamente aparecen en pantalla.

Algunos asteroides y naves dejan al ser destruidos algunos objetos que pueden resultar de gran utilidad al ser recogidos por nuestra nave, y que van desde nuevas unidades de fuel que son liberadas por los asteroides rojos, a mejoras como disparo-



Prácticamente el desarrollo de «Blasteroids» es idéntico al de la máquina.



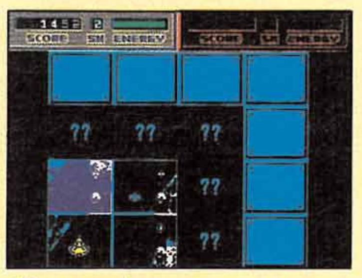
El juego incluye detalles innovadores respecto a otros juegos de igual planteamiento.



Nuestra nave puede adquirir tres estados distintos con sólo pulsar una tecla.



Algunos asteroides dejan al ser destruidos objetos de gran utilidad.



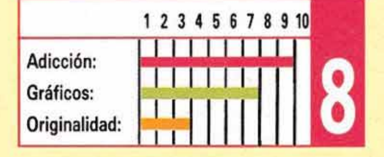
El juego se desarrolla en diferentes oleadas, formadas por distintos sectores.

doble, recolector automático de fuel, disparos más potentes, escudos o mayor capacidad de fuel.

El juego se desarrolla en diferentes oledas cada una de las cuales compuesta por un número variable de sectores. Nuestra misión consiste en introducirnos en cada uno de estos sectores y destruir todos los asteroides que en ellos se encuentren; hecho esto, una nave nodriza nos recogerá para que podamos trasladarnos a otro sector. Cuando hayamos completado todos los sectores nos quedará un último paso para culminar con éxito la oleda; su nombre es Melkor, y no es ni más ni menos que el malvado que se encuentra detrás de todo este desaguisado de meteoritos descontrolados.

«Blasteroids» es en definitiva un frenético arcade con gráficos sencillos pero bien realizados, buenos movimientos y un nivel de adicción que raya en lo insuperable. Eso sí, de la originalidad mejor no hablar... ■

J.E.B



THE DEEP

Yellow Submarine

U.S. GOLD
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

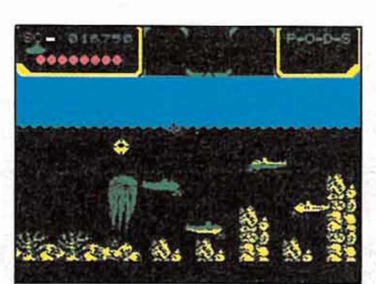
El software, como otras tantas disciplinas, ofrece casos curiosos y que quizás algún día sean estudiados por sesudos eruditos; el que nos ocupa ahora podría ser llamado el «Mito del eterno retorno» softwariano. «Los más viejos del lugar» recordarán una de las primeras máquinas recreativas que aparecieron cuya misión era ir acabando con toda una flota de submarinos lanzando cargas de profundidad. Pues bien, U. S. Gold nos ofrece una versión remozada y ampliada de este juego. Y la verdad es que han conseguido un juego adictivo y bien programado.

La misión del juego ya la hemos mencionado anteriormente; pero se han introducido bastantes novedades respecto a la versión «madre», para evitar caer en la monotonía y conseguir el mayor grado posible de adicción:

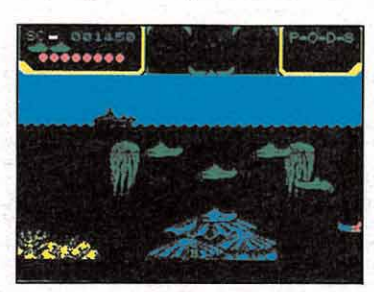
1. Así, a parte de movernos por la superficie del mar a izqda. y dcha. y disparar, las teclas arriba/abajo servirán para frenar/acelerar las cargas que hayamos disparado.

2. Cada cierto número de submarinos destruidos aparecerá una boya que irá ascendiendo hasta el nivel del mar, quedando allí por espacio de unos tres segundos. Si la cogemos aparecerá un helicóptero que soltará una bomba. Cogiéndola obtendremos ventajas. En el juego, dependiendo de la letra que portara la boya. Hay cinco letras; la «A» nos permite otro tipo de disparo; la «B» nos dará la opción de convertirnos en un batiscafo pulsando «Enter»; la «C» nos dará una mayor «velocidad de crucero»; la «D» destruirá todos los enemigos y la «E» dará potencia extra a las cargas.

3. Cada fase se compone de cuatro partes. La de los submarinos anteriormente comentada, dos intermedias de relleno en las que baja la calidad gráfica y una cuarta similar a la primera, con la



Pese a su sencillez, «The Deep» es un programa muy adictivo.

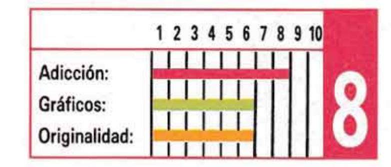


Quizá los gráficos del barco y los submarinos sean demasiado pobres.

diferencia del objetivo. En la primera se trata de ir atravesando cuatro zonas mientras que en la cuarta fase tendremos que acabar con un gigantesco submarino que lanza misiles nucleares.

Esto son sólo las principales novedades del programa. En cuanto al juego en si, merece un notable. Quizás los gráficos del barco y los submarinos son demasiado pobres, así como las fases segunda y tercera (que sirven para conseguir puntos extra), muy fáciles y raquíticas desde el punto de vista gráfico (por cierto, la tercera fase es una adaptación libre del también ya famoso y legendario «Defender»). En contraposición, los paisajes son de una perfección gráfica admirable, máxime cuando se combina con un scroll de pantalla horizontal suave, muy similar al que pudimos contemplar en «R-Type». Si a ello le añadimos un buen movimiento, sonido aceptable y dificultad adecuada (¡Aleluya!, ¡Aleluya!), nos encontramos ante un programa que si la lógica se impone, conseguirá un alto índice de ventas, porque sin llegar a ser colosal, alcanza un nivel muy alto. ■

A. M.



RECOMENDADOS

1. **THE MUNSTERS** — AGAIN AGAIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **BLASTEROIDS** — IMAGE WORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
3. **DOUBLE DRAGON** — MELBOURNE HOUSE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
4. **CIRCUS GAMES** — TYNESOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **GONZALEZZZ** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **DRAGON NINJA** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **ALIEN SYNDROME** — ACE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **TUAREG** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **TECHNO COP** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **THE DEEP** — U.S. GOLD *(Spectrum, Commodore)*
11. **LAST NINJA II** — SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **BATMAN, THE CAPED CRUSADER** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **EL RETORNO DEL JEDI** — DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **LED STORM** — CAPCOM *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **SUMMER OLYMPIAD** — TYNESOFT *(Spectrum, Commodore)*
16. **MOTORBIKE MADNESS** — MASTERTRONIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **SPITTING IMAGES** — DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **NAVY MOVES** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
19. **BOMBUZAL** — IMAGE WORKS *(Commodore)*
20. **AFTERBURNER** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
AMSTRAD
CPC 464
¿QUE
JU
¿Qué te juegas a qu
como los CPC o los
—más de 15.000—,
fantásticos regalos
quieras: con disco
Y tú, papá, ¿que t
hijos aprenden inf
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
sinclair
sinclair

TE
EGAS?

o encontrarás otros ordenadores tan alucinantes
nclair? Con esa cantidad de juegos tan increíble
esa calidad que no te falla nunca, con
on la posibilidad de elegir el modelo que
assette, con o sin monitor, etc.
egas a que con los CPC y los Sinclair tus
ática?

Modelos desde 29.900 ptas.+IVA

Sinclair +3
(con unidad de disco)
De regalo: 1 Joystick
y 6 juegos alucinantes.

CPC 6128
(con unidad de disco)
De regalo:
8 juegos increíbles.

AMSTRAD



La culminación de los juegos de preguntas y respuestas

POWERPLAY
el juego de los dioses

Destaca especialmente el nivel de las preguntas, que irá aumentando en dificultad a medida que alcancemos las mutaciones superiores.

- *ARCANA SOFTWARE*
- *Atari, Amiga*

Olimpo, mundo de dioses, héroes, seres míticos de la antigua Grecia. Un universo mágico controlado por el todopoderoso Zeus, cuyo poder escapa de las mentes de los simples mortales. El Olimpo atraviesa momentos difíciles, lo que era un mundo tranquilo se ha convertido en un hervidero de combates sin final entre los dioses.

Zeus ha decidido que cuatro de estos dioses combatan entre sí en una batalla definitiva en la que el ingenio y la habilidad primarán sobre otras cualidades. El combate tendrá lugar entre cuatro familias de poderosos guerreros, representando cada una a un dios.

Cada familia está compuesta, a su vez, por cuatro miembros que irán apareciendo, a partir del primer guerrero en sucesivas mutaciones. Estos serán los encargados de combatir directamente; así tenemos:

- APOLO: Heracles, Atlas, Cíclope y Minotauro.
- HERMES: Orfeo, Prometeo, Talos y Pan.
- HECATE: Maenad, Nerea, Sirena y Scylla.
- AFRODITA: Perséfone, Pandora, Eros e Iris.

Los dioses están preparados, el combate va a comenzar...

El juego

El juego se desarrolla sobre un tablero de ajedrez, cuyos cuadros están divididos en cuatro colores. Además, hay otros cuadros blancos que nos permitirán teletransportarnos a los tres restantes, o bien si el destino así lo dispone, a permanecer en el que estamos situados.

El combate puede tener lugar entre dos, tres o cuatro jugadores, o uno sólo contra el ordenador. Así las cosas, decidiremos con qué cuatro guerreros queremos contar para el combate, uno de cada familia o, por ejemplo, tres Heracles y un Orfeo, etc. Pero, eso sí, en cualquier caso el primero de cada familia, es decir, el menos poderoso. A partir de estos, podremos incrementar nuestro poder en sucesivas mutaciones que nos convertirán, por ejemplo en el caso de Heracles, en Atlas, Cíclope y Minotauro, que es el ser más poderoso de esta familia. De esta forma, intentaremos combatir contra enemigos de menor poder a fin de conseguir eliminar a los cuatro «peones» de nuestros contrincantes en su primera mutación, que es el objetivo final del juego.

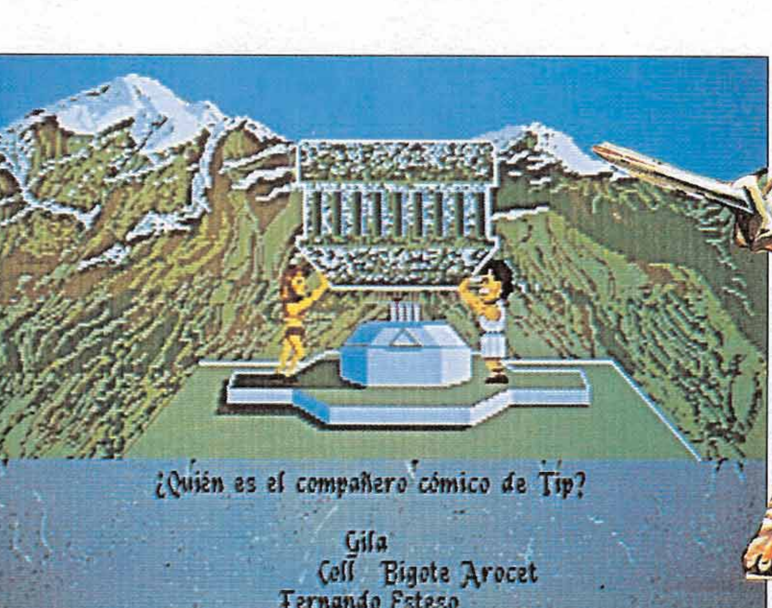
La movilidad por el tablero la conseguiremos a base de responder una serie de preguntas de diversas materias, que dependen directamente del color del cuadro en el que estemos situados. Así tendremos:

- AZUL: Conocimientos generales.
- ROJO: Deportes y entretenimientos.
- VERDE: Ciencia y tecnología.
- AMARILLO: Historia y geografía.

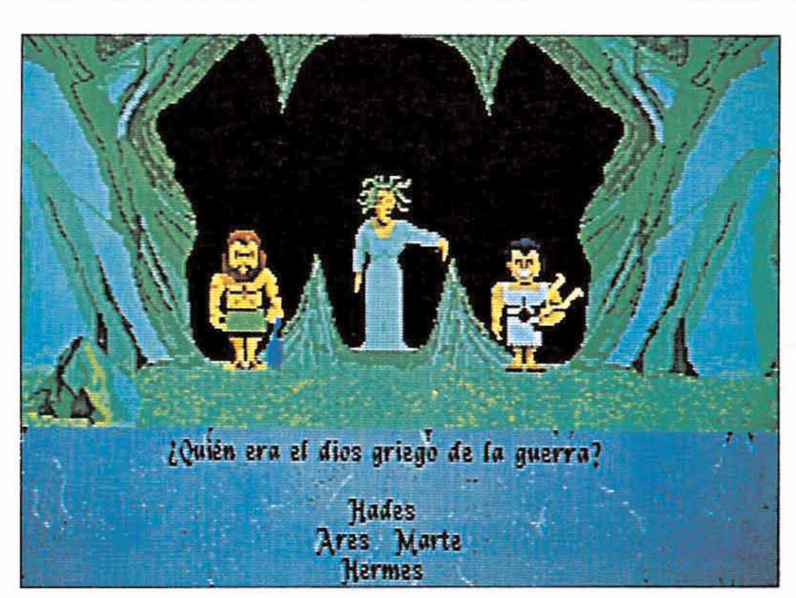
Si respondemos correctamente las preguntas escogiendo la solución entre las cuatro presentadas, a la vez que conseguiremos avanzar, acumularemos puntos, que, cuando lleguen a veinticinco, nos permitirán si lo deseamos mutarnos en figuras superiores. Debemos tener en cuenta que cada vez que consigamos una mutación, la dificultad de las preguntas se irá incrementando y, además, el marcador de puntos volverá a cero.

Otra cuestión a la que debemos prestar atención es a la irritabilidad de nuestros «peones» que surgirá si estamos varias jugadas sin





El nivel de adicción conseguido es insuperable, enganchando al jugador desde un principio durante horas.



En los combates entre los dioses partirá con ventaja aquel jugador que empiece con mayor fuerza.

moverlos, entonces ellos mismos tomarán la iniciativa y se desplazan por el tablero, lo que nos puede colocar en situaciones comprometidas.

El combate

La situación de combate llegará cuando los dos contendientes estén situados en cuadros contiguos. A continuación, uno lanzará el desafío y todo estará preparado para que la lucha comience.

Los desafíos nos llevarán a situaciones espeluznantes, como la lucha sobre un río de lava, al que nuestro guerrero puede caer, si es derrotado; la cueva de Hidra, donde puede perecer petrificado, etc.

En los combates también se seguirá la fórmula de las preguntas y respuestas, a la que deberemos prestar una especial atención, ya que por cada pregunta, acertada o no, nos restarán una unidad de fuerza que no podremos recuperar. La victoria o la derrota dependerá de la corrección y rapidez de nuestra respuesta, puesto que la pregunta será igual para los dos contendientes, siendo el más rápido el que optará a responderla. Por lo tanto, deberemos tener en cuenta que después de cada desafío saldremos debilitados, ganemos o perdamos. Además, si nos derrotan nos eliminarán una mutación, por lo que si, por ejemplo, estamos en Minotauro, pasaremos a Atlas.

Por otra parte, mención especial requiere el combate contra el ordenador. En este caso deberemos tener presente que mientras nosotros responderemos preguntas el ordenador no. Además, nuestros errores pasarán a ser puntos para el contrario y, si esto no fuera ya suficiente, también elegirá los guerreros más poderosos.

Hemos llegado al final, el combate de los dioses ha terminado, la victoria nos ha sonreido; Zeus, en su divina magnificencia nos proclamará vencedores de esta mitológica lucha.

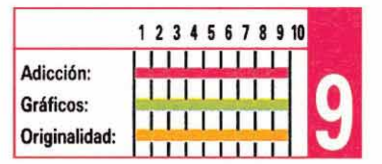
Por último...

«**Powerplay**» es un programa que sigue la línea que iniciara el «**Trivial Pursuit**», es decir, preguntas y respuestas que, en este caso, nos permitirán desarrollar toda una serie de posibilidades en torno a un combate entre seres mitológicos. Se trata, en definitiva, de un juego que rompe una línea de títulos basados en cómics, películas, etc, que estaban saturando el mercado últimamente. La originalidad es la nota característica del programa. Los gráficos son de una indiscutible calidad al igual que el sonido, que si bien no es fundamental en el programa, si contribuye en buena medida a aumentar la calidad del mismo.

Por otra parte, la versión castellana de «**Powerplay**» cuenta con una traducción no todo lo correcta que se podía esperar de un juego de su altura, sin embargo, en su descargo cabe señalar que la traducción fue realizada por sus responsables británicos.

En definitiva, nos encontramos frente a un juego terriblemente adictivo que nos puede tener horas y horas delante de la pantalla de nuestro ordenador, sin que disminuya ni un ápice nuestra atención. «**Powerplay**» es, en resumen, «el juego de los dioses» ■

J.L.C.P.



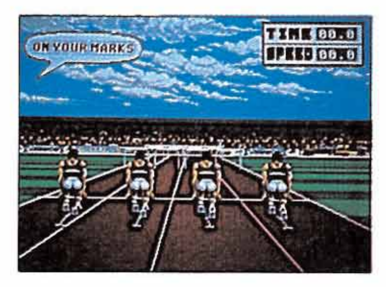
De 8 a 16

SUMMER OLYMPIAD



TYNESOFT

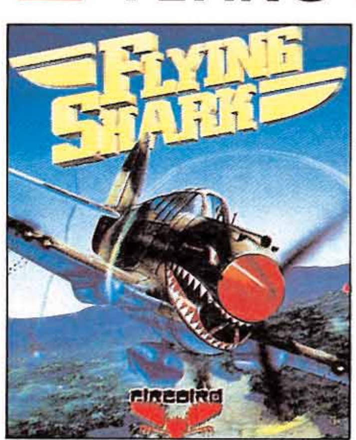
A diferencia de los usarios de 8 bits, los poseedores de máquinas de 16 bits aún no disponían de buenos simuladores deportivos, por lo que sin duda «Summer Olympiad» contará con un alto grado de aceptación, especialmente si tenemos en cuenta que está dotado de unos gráficos y movimientos realmente excelentes. ■



«Summer Olympiad» está dotado de unos gráficos y un movimiento realmente excelentes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

FLYING SHARK



FIREBIRD

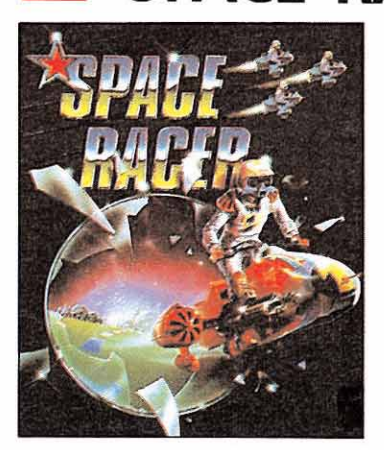
Si las versiones de 8 bits ya resultaron ser francamente buenas, aun mejor es esta versión Atari St, con un nivel muy cercano al de la máquina original de Taito. Todo un clásico arcade con gráficos y movimientos de primera calidad, y con un grado de adicción insuperable. ■



Manteniendo los esquemas clásicos de los arcades, el resultado es un programa terriblemente adictivo.

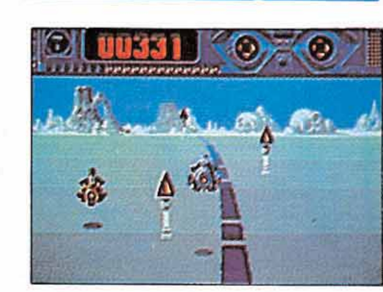
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

SPACE RACER



LORICIELS

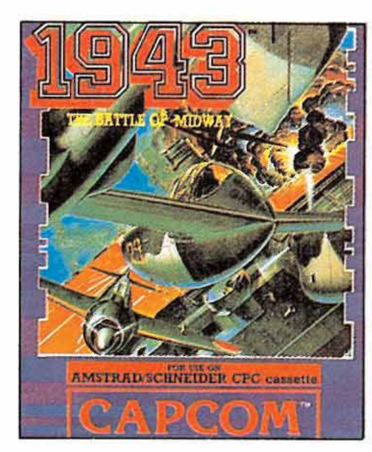
«Space Racer» es un arcade ultra-rápido repleto de gráficos de calidad, sonidos digitalizados y emociones fuertes. Su único defecto es ser un tanto reiterativo en su desarrollo, pero ni siquiera esto hace que el grado de adicción disminuya ni un ápice. ■



«Space Racer» es un tanto reiterativo en su desarrollo, pero aun así responderá perfectamente a las exigencias de un gran número de usuarios.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

1943

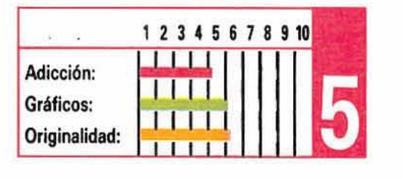


CAPCOM

Ninguna de las versiones de este re-make de «1943» resultó en su día especialmente destacable, como tampoco lo es esta versión Atari St, que defrauda entre otras cosas por su escasa calidad gráfica. Aun así lo más deplorable de esta versión es su reducida «jugabilidad», que deja por los suelos el nivel de adicción del programa. ■



La escasa calidad gráfica resta un gran número de puntos a la valoración final del programa.



Si tu presupuesto no da para una avioneta

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

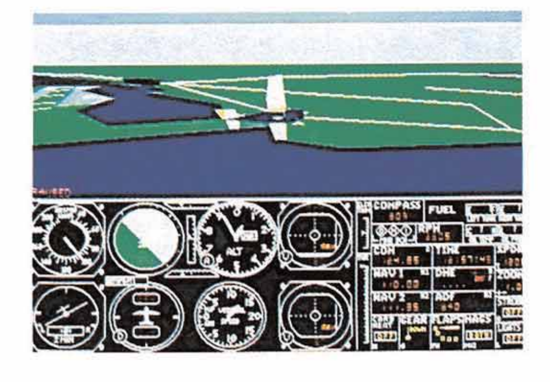
versión 3.0

- MICROSOFT
- PC



El realismo del programa alcanza cotas sencillamente sorprendentes.

Al ver el título de este programa seguramente la mayoría de los lectores habrán pensado «Otro rollo de esos...», y pasarán la página con gestos de arrogancia y asco.
Pero aquí estáis vosotros, los que estáis leyendo este párrafo y habéis decidido aventuraros en echar una ojeada al comentario. Algunos por estar en el más extremo tedio, otros por probar «cosas nuevas», y por último aquellos «fans» de los simuladores, una especie poco extendida por ésta nuestra España.
A todos espero no defraudar.



Podemos observar nuestro avión desde el exterior o también contemplar el paisaje desde la cabina.

Yo personalmente os he de confesar que no soy un devoto de estos programas, pero ello no quita que me puedan interesar o maravillar en ocasiones.

La primera impresión (que dicen que es la que cuenta) es buena. La portada de la caja es bonita, y sobre todo hay un circulito blanco en el que se puede leer «Versión Especial. Manual en Castellano». Acostumbrados a los plumbeos manuales en inglés, al ver este aviso nos emocionamos y una lágrima se deja entrever.

Prestos abrimos la caja y nos encontramos con un Libro. Lo primero que pensamos es que se habrán equivocado. «¿Qué hará aquí este libro?». Miramos la portada y resulta ser la misma de la caja del juego. ¡Es el manual!. Tras vencer nuestra perplejidad inicial le echamos un vistazo al interior, y tras verificar que está en castellano nos vamos directos al índice. En él apreciamos la exhaustividad del manual. Tras leer todos los capítulos comprendemos primero la complejidad de este tipo de programas y en segundo término lo necesario de este manual para cualquier cosa que queramos hacer en el programa.

El manual

La estructura del «libro» es la siguiente:

■ BIENVENIDA: Aquí se nos explica como pasar al disco duro el programa (viene con ausencia de protecciones). También como entrar y salir del programa. Convenciones usadas; se nos habla del autor...

■ PRINCIPIOS DEL SIMULADOR DE VUELO: Se incluyen varios subapartados, tales como los intrumentos de vuelo, sistema de radio, los dispositivos de control del avión. Uno de estos subapartados está dedicado especialmente al simulador de vuelo de Microsoft (que es el que tratamos). Con esto quiero significar que todas las lecciones y temas tratados en el manual están orientados al vuelo en general, y no al específico en el ordenador. Esto da una idea del realismo de que está dotado este simulador.

■ UTILIZACIÓN DEL SIMULADOR DE VUELO: Este tema es el puente entre la realidad y la ficción de simulación por ordenador. Aquí se nos explica como traducir las órdenes reales en entradas que el ordenador entienda y pueda interpretar. Tiene dos subapartados dedicados a los dos tipos de aviones que podemos utilizar: El Cessna Turbo Skylane RG II y el Gates Learjet 25G; siendo el primero un monomotor (utilizado como avión de entrenamiento para nuevos pilotos) y el segundo un avión jet (para más avanzados).

■ CONFIGURACIÓN DEL SIMULADOR Y NAVEGACIÓN AÉREA: Este apartado hace referencia a los menús que podemos seleccionar durante el vuelo que son:

—Menú MODE: Que incluye las librerías de aviones, opciones de demos, grabación de demos, un «instant Reply», inicializar un modo de vuelo, etc.

—Menú ENVIRO: Mediante este menú podemos cambiar en cualquier momento la estación del año en que volamos, las nubes, las tormentas, vientos, turbulencias, las estrellas (quitarlas o ponerlas) que a mi me dieron la impresión de que no eran aleatorias.

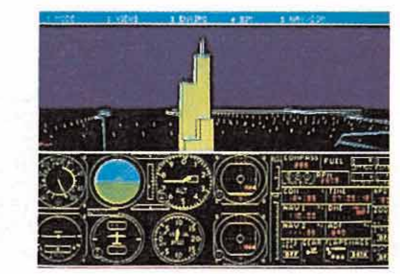
—Menú SIM: Trata los factores de control de la simulación, esto es, sonido, pausa, textura del terreno, humos, realismo, etc.

—Menú NAV/COM: Trata la visualización de un mapa, situación en el mundo del simulador, ayudas radio a la navegación, balizas.





El panel de mandos, completísimo, nos informa de nuestra posición, altitud, carburante, etc...



La opción demo nos ofrece un amplio panorama de las posibilidades de este fantástico simulador.

■ PILOTO AUTOMÁTICO (útil para los poco iniciados).

■ ESCUELA DE VUELO: Por el título ya podemos tomar una clara idea de lo que trata. Va desde la teoría de vuelo (principios físicos, comprobación de instrumentos, etc.) hasta el entrenamiento básico (las maniobras más necesarias, despegue, aterrizaje...), hay además un capítulo dedicado al entrenamiento avanzado.

Es éste un maxicapítulo, donde adquiriremos la teoría necesaria para pilotar el avión. También aprenderemos a realizar acrobacias, a saber guiarnos, a hacer análisis de maniobras...

■ DIVERSIÓN: Los autores han sido conscientes de que para llegar a más usuarios han de diversificar su oferta. De ahí que hayan realizado este apartado en el que se nos explica como «divertirnos» con el simulador. Quizá eso de divertirnos vaya por nosotros los neófitos en este mundillo de los simuladores, pues los ya avanzados no necesitan este capítulo, pues ya bastante se divierten con el simulador en sí. Para la captación de nuevos adeptos han recurrido al típico juego de «mata-todo». Así han convertido al avión en un biplano de la primera guerra mundial y han creado un subjuego donde se nos plantea una guerra en la que tenemos que bombardear puntos enemigos y abatir aviones en arriesgadas batallas aéreas.

Es muy importante la inclusión de este subjuego, ya que de esta forma mucha gente que nunca se habían enfrentado a un simulador se atreverán por primera vez, y muchos quedarán «enganchados» en este otro gran mundo de la informática: La simulación.

En este apartado también se comenta una opción muy interesante: La conexión entre dos ordenadores para jugar los dos a la vez en el mismo programa. Así podrás conectar tu ordenador con el de tu amigo (vía modem o directamente por el puerto serie) y jugar cada uno con un avión. Podréis volar uno al lado del otro, ver las piruetas del otro, etc.

■ REFERENCIAS DEL SIMULADOR DE VUELO: Aquí se nos hace un glosario de mapas y directrices, todo muy exhaustivo. Incluye un muy oportuno índice alfabético.

Aquí acaba el manual-libro.

Los que hayáis llegado hasta aquí estaréis un poco asustados. No os preocupéis. Todo el manual está muy bien redactado y es de fácil comprensión. ¡Quién sabe si sabréis pilotar un avión después de «empaparos» el manual entero!

El programa viene acompañado de varios mapas de las diversas regiones que simula Nueva York, Chicago, etc... Además incluye una guía de referencia rápida para tener todo al alcance de la mano.

Tiene un amplísimo menú de tarjetas gráficas, a utilizar, con todas las más importantes (Hércules, CGA, EGA, VGA, etc.).

Todos los detalles están muy cuidados, pero... ¿Y el juego?

El juego

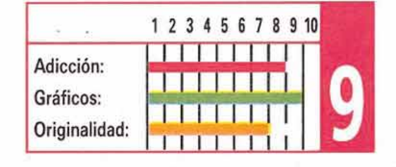
Los gráficos son «sólidos sombreados». Utiliza la técnica ya muy extendida en otros programas como el «Starglider II», «Jet» y otros. La calidad y realismo es enorme. Se dejas la demo (muy aconsejable para la primera vez que pruebas el programa) podrás ver desde globos aerostáticos a la mismísima estatua de la libertad, pasar por debajo del Golden Gate, etc. ¡Es alucinante!

La velocidad a 4.77 Mhz es baja, por lo que es aconsejable la utilización de ordenadores de al menos 8 Mhz.

Si quieres vivir la sensación de volar y tu presupuesto no da para una avioneta, ya sabes, lo que necesitas es el Flight Simulator V3.0. Eso sí, ten siempre preparadas a tu lado las pastillas contra el mareo.

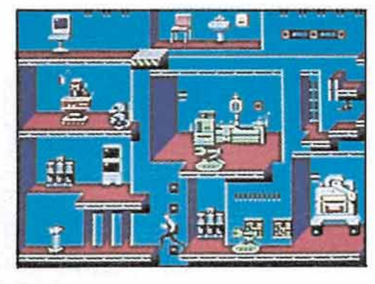
Muy recomendable... ¡Qué estás esperando para intentarlo! ■

J.S.F.



IMPOSIBLE MISSION II



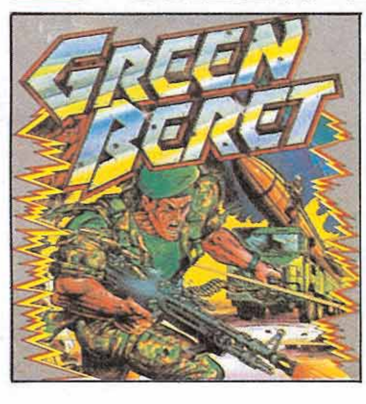


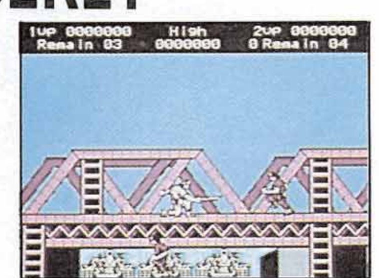
EPYX

A pesar de su excesivo parecido con su primera parte, las versiones de 8 bits causaron una buena impresión. Esta versión para PC es incluso mejor de lo que cabía esperar, con gráficos de elevada calidad, y un movimiento veloz y espectacular, que dan forma a un excelente arcade con algunos toques de vídeo-aventura. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

GREEN BERET



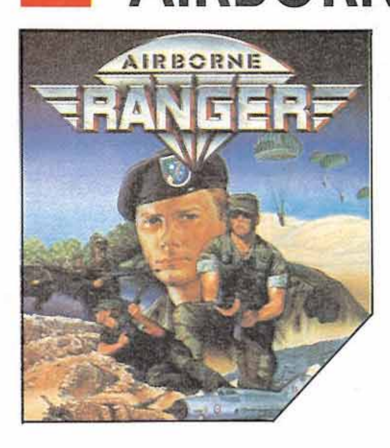


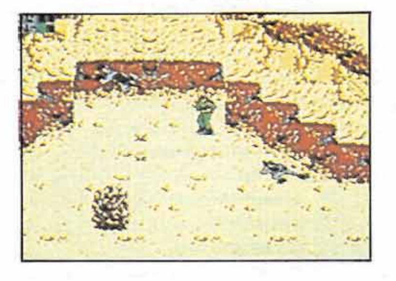
IMAGINE

Las máquinas recreativas son una de las principales fuentes de inspiración de las compañías de software. Esta versión PC sin llegar a ser espectacular es por lo menos aceptable, y aunque el movimiento no es demasiado preciso, no llega a oscurecer lo que en conjunto es un buen arcade de elevada adicción. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

AIRBORNE RANGER





MICROPROSE

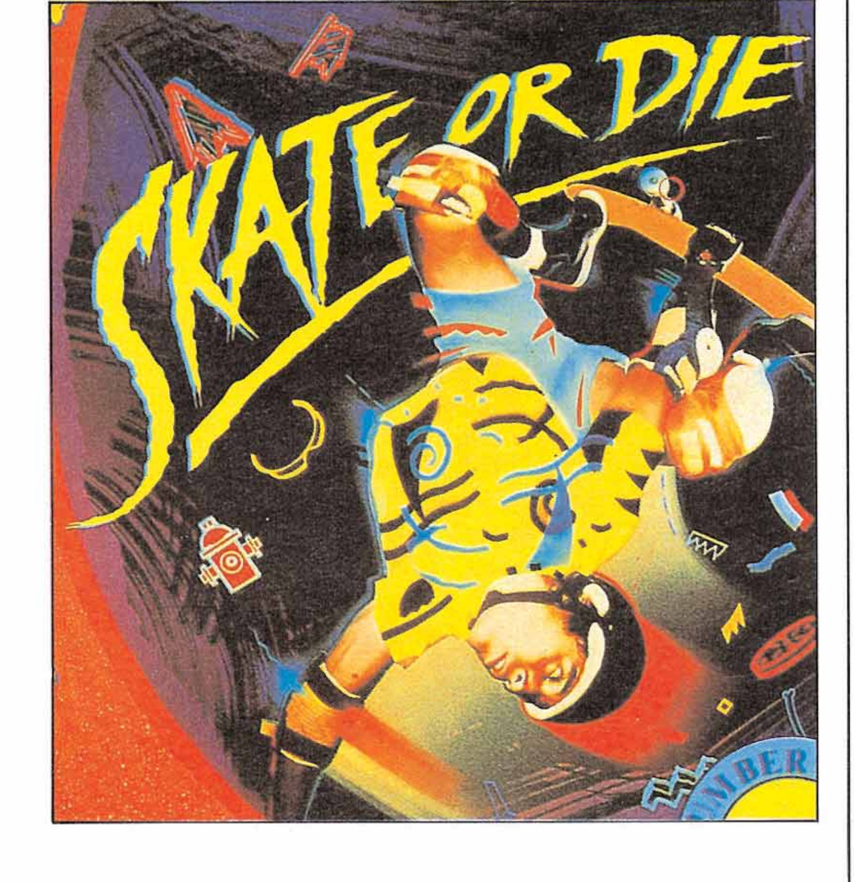
«Airborne Ranger» es un completo simulador bélico que incluye en su desarrollo típicas escenas arcades que se entremezclan con algunas otras en que deberemos tomar decisiones de índole estratégico. Gráficamente está francamente bien realizado y la variedad de misiones a realizar aseguran la diversión. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

Sobre ruedas

SKATE OR DIE

ELECTRONIC ARTS



No es ésta la primera ocasión en la que el deporte del monopatín desfila por nuestras pantallas, ya que hace ya algunos meses U.S.Gold lanzó al mercado «720», conversión de la máquina recreativa de mismo nombre; también incluso se puede mencionar la aparición de otro título en este caso de Gremlim, «Skate Crazy», ya que al fin y al cabo los patines y el monopatín son «primos-hermanos».

En esta ocasión es Electronic Arts la que nos presenta un nuevo programa ligado al deporte del monopatín, «Skate or Die», un juego muy en la onda del mencionado «720» —demasiado nos tememos— que entremezcla algunas fases típicamente arcades con otras más cercanas a los clásicos simuladores deportivos.

Al comenzar el juego nos encontramos en la tienda de Patinaje; a nuestro alrededor podemos observar diferentes caminos que conducen a cada una de las cinco pruebas de que se compone el juego, aunque uno de ellos (COMPETE ALL) nos permite jugar todas las pruebas en un orden que el propio juego se encarga de fijar. También podemos escoger otra opción de juego en que podemos practicar en cada una de las cinco disciplinas antes de lanzarnos definitivamente a la competición.

Las cinco pruebas existentes son: Joust (el combate), en la que lucharemos contra otro patinador; Freestyle (estilo libre) en la que tendremos oportunidad de demostrar nuestra habilidad en el manejo del monopatín realizando todo tipo de piruetas en una gigantesca rampa; Highjump (salto de altura) que se disputa en el mismo lugar que la anterior aunque en este caso nuestro objetivo es conseguir la máxima altura saltando por los lados de la rampa en forma de U; Race (carrera) una especie de slalom sobre monopatín; y por último Jam (el atasco) una carrera contra otro jugador que se disputa en un intrincado y estrecho callejón.

Gráficamente el juego está bien realizado, especialmente en modo Ega, pero no puede dejar de achacársele algunos defectos como su excesivo parecido con «720», la exasperante lentitud de movimiento, y el deficiente tratamiento del sonido —aunque el PC no sea la máquina más indicada para realizar maravillas en este campo—. Pese a todo el juego agradará a todos los amantes de los simuladores y muy especialmente a los fanáticos del monopatín. ■

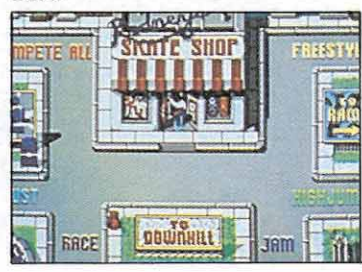
J.E.B



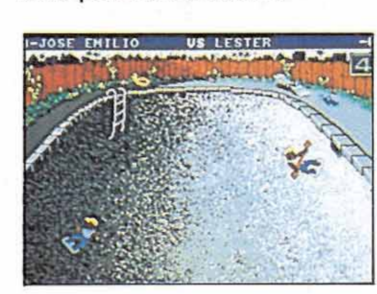
Gráficamente el juego está bien realizado, especialmente en modo EGA.



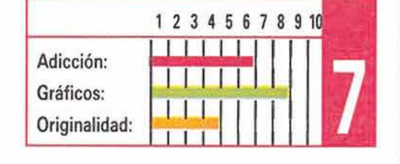
El excesivo parecido con «720» le resta parte de su interés.



El programa nos permite escoger el número de pruebas en las que queremos participar.



Existen fases totalmente arcade, combinadas con otras típicas de los programas deportivos.

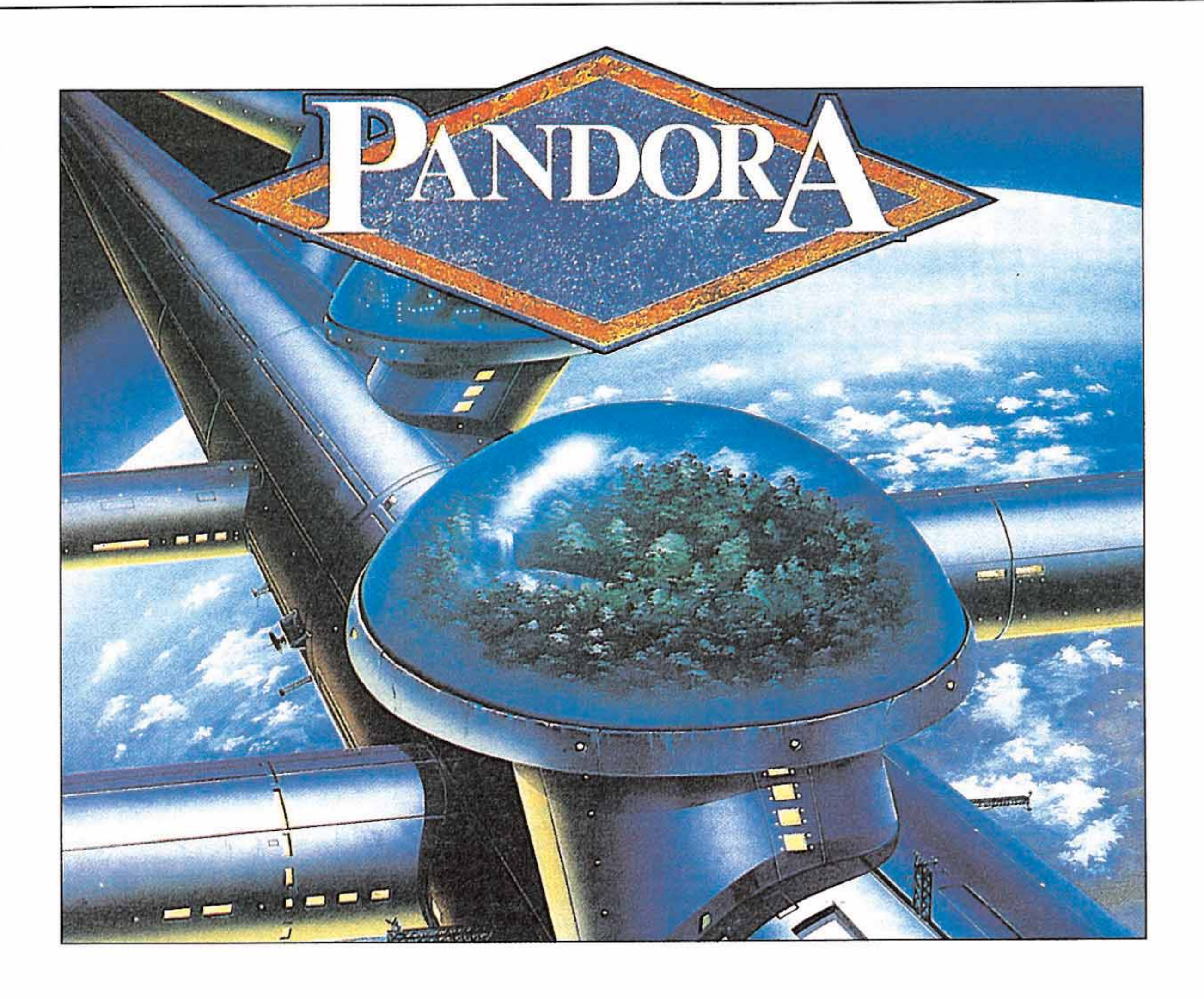


	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

¡¡Un juego al que hacen grande los pequeños detalles!!

PANDORA

- *FIREBIRD*
- *Atari, Amiga*



Hay muchas y diferentes formas de salvar la Tierra. Prácticamente, en cada juego para ordenador se nos muestra una diferente. Pandora es el mitológico nombre de una nave que nos brinda una nueva ocasión para actuar como héroes, en un juego lleno de pequeños detalles y gran diversión.

Avancemos en el futuro y observemos como nuestros congéneres se disponen a enviar una nave en pos de los secretos cósmicos. Dicha nave está dotada con una guarnición humana y mecánica y tiene la capacidad de mantener la vida indefinidamente. Su piedra angular es la computadora central, de nombre Pandora. Ahora, tras vagabundear dos siglos por el universo, dicha máquina parece querer volver a su hogar, pero... ¿con qué fines?

Y aquí es donde entras tú. Como operador intergaláctico de salvamento, debes investigar lo sucedido en el interior de la nave. Tomas tu transbordador espacial y llegas a Pandora, dispuesto a revelar todos los oscuros secretos que esta nave pueda albergar.

La aventura

La recepción es breve, más que nada por la súbita muerte del oficial encargado de ella. Tu infalible instinto te dice que algo ocurre, aunque no sabes muy bien a qué puede deberse esa sensación.

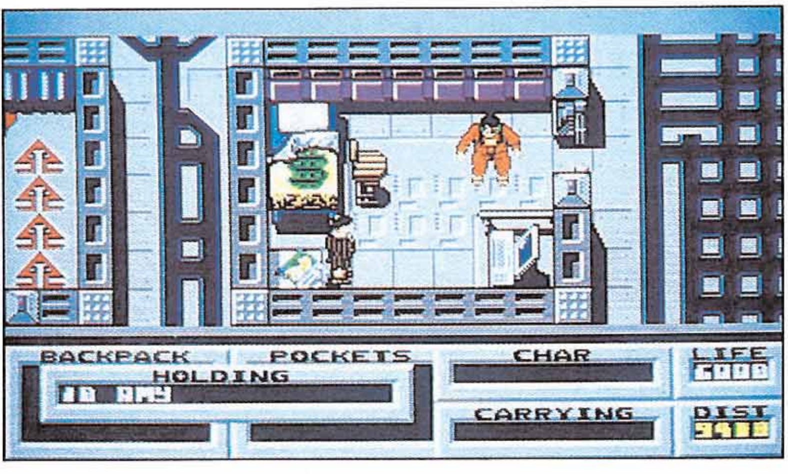
A tu alrededor pululan los más pintorescos personajes y descansan algunos cuerpos. Es ésta una de las características más llamativas del juego: los distintos personajes que vas a encontrar en tus correrías están todos impecablemente diseñados. Hay un punkie alborotador, un pianista, un banquero, un ladrón, una especie de pelota andante, robots jardineros, de la limpieza... en fin, una fauna (y flora) de lo más variada.

Tu objetivo es enviar, si ha pasado algo malo en Pandora, artefactos y alienígenas a la Tierra para su salvación y examen.

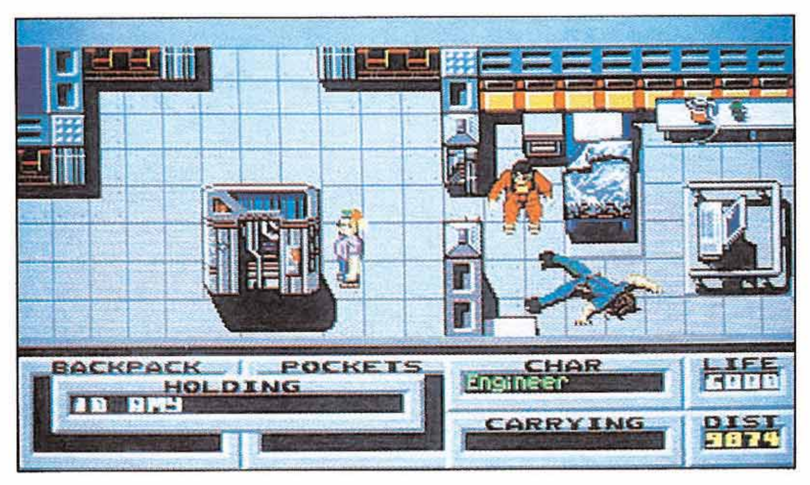
Los personajes suelen llevar objetos y te pedirán que les des algo a cambio de ellos. La otra forma de conseguirlos es peleándote con ellos. Todo el juego es como un cómic y las peleas ocurren entre un torbellino de polvo. En ellas, aparece una barra que crece y decrece, debiendo disparar en el momento adecuado para obtener la máxima eficiencia en un golpe, eficiencia que dependerá también del arma que uses. Es quizás el aspecto de la pelea uno de los peores del juego, sin dejar por ello de ser divertido.

El manejo de los objetos

Encontrarás objetos en los cadáveres que por ahí veas y encima de algunas mesas. El uso de los objetos y, sobre todo, su transporte, es una faceta del juego bastante complicada. Los objetos los puedes llevar en la mochila, los bolsillos y en ambas manos. No obstante su manejo se domina fácilmente con un poco de práctica.



Tu objetivo como operador galáctico de salvamento es investigar lo sucedido en el interior de la nave.



Una de las características más llamativas del juego es el impecable diseño de los personajes.

Hay gran variedad de objetos y algunos con nombres verdaderamente extraños que no dan ninguna pista sobre su utilidad. Algunos de ellos son armas, bien de combate, bien de disparo. Estas armas sólo las podrás conseguir tras matar el personaje que las lleva.

Mención aparte merecen las tarjetas de identidad, que te permitirán el acceso a los ordenadores que encuentres y también a determinadas zonas con robots de vigilancia. Los ordenadores simplemente te darán pistas sobre el desarrollo del juego. Respecto al acceso a las zonas, identificadas con una letra griega, al acceder a un ordenador con una tarjeta determinada éste te informará sobre la clase de zona a la que te permite pasar.

Personajes

Como ya se dijo, hay gran variedad y todos perfectamente distinguibles. Sus comportamientos también son variables. En general no son belicosos a menos que se les provoque, aunque hay excepciones, como el ladrón o el punkie. Al acercarte a ellos aparecerá en la pantalla su nombre así como el objeto que lleva en la mano. También en ciertos casos, aparecerán mensajes en la parte inferior de la pantalla (normalmente te pide algo). Otras veces no dicen cosas tan agradables.

La estrategia más conveniente no parece ser ir matándolos uno por uno para conseguir sus objetos, sobre todo por tu escasa energía. Lo lógico es cambiar objetos con ellos para conseguir otros. Hay algunos personajes que no te dicen nada; con estos conviene pelearse para conseguir sus objetos (por ejemplo, el robot de la limpieza, que ni siquiera se defenderá).

Nuestra opinión

Pandora es un juego bastante entretenido. Lo que más destaca de él, como os podréis imaginar, es el trazado y la variedad de los personajes. Es increíble lo detallados que son. Merece la pena el juego sólo por disfrutar de sus movimientos. Por lo demás, los gráficos no son nada del otro mundo. Es más, la perspectiva es bastante incómoda en mi opinión y el «scroll» no es nada suave. Los sonidos son bastante buenos y en particular, el del piano, que se escucha a lo lejos cuando estás en las proximidades de la sala de música y en toda su intensidad cuando llegas a ella.

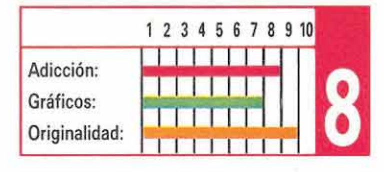
El mapa del juego no es muy grande y se recorre todo en algunas partidas. Es bastante enojoso, por el contrario, la facilidad con que puedes morir. Por ejemplo, como te muevas al empezar la partida, antes de que llegue el recepcionista, ocuparás tu puesto en el limbo.

La música de presentación está a la altura de lo que se espera en un Commodore Amiga: es muy buena.

Tampoco parace muy difícil terminar el juego, salvo por lo abstracto de la misión y de los nombres de los objetos. Pero, si el químico te pide buena lectura y en el cuerpo del comandante hay un libro de Shakespeare, no hace falta ser un lince para saber qué hacer con ese objeto. Y si luego el químico te dá una jeringuilla y hay por los alrededores un diabético...

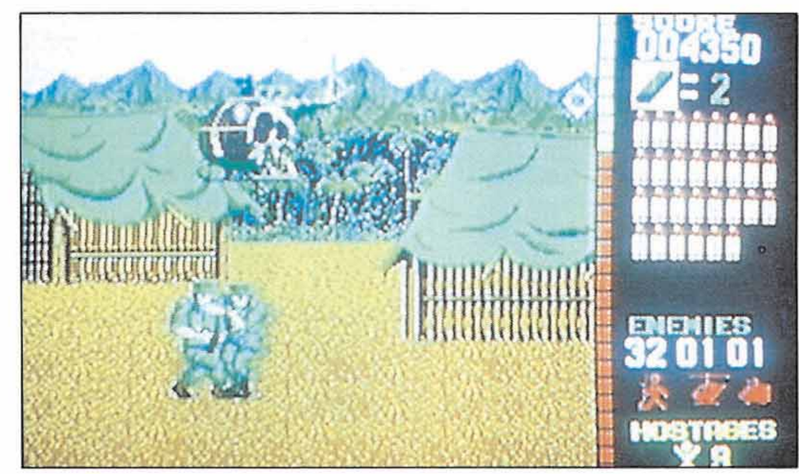
En definitiva, es un juego al que hacen grandes los pequeños detalles. Sin llegar al sobresaliente, sí que se puede quedar en el notable alto. Se lo recomiendo a todo el mundo y sabes por qué: los personajes...■

F.H.G.



De 8 a 16

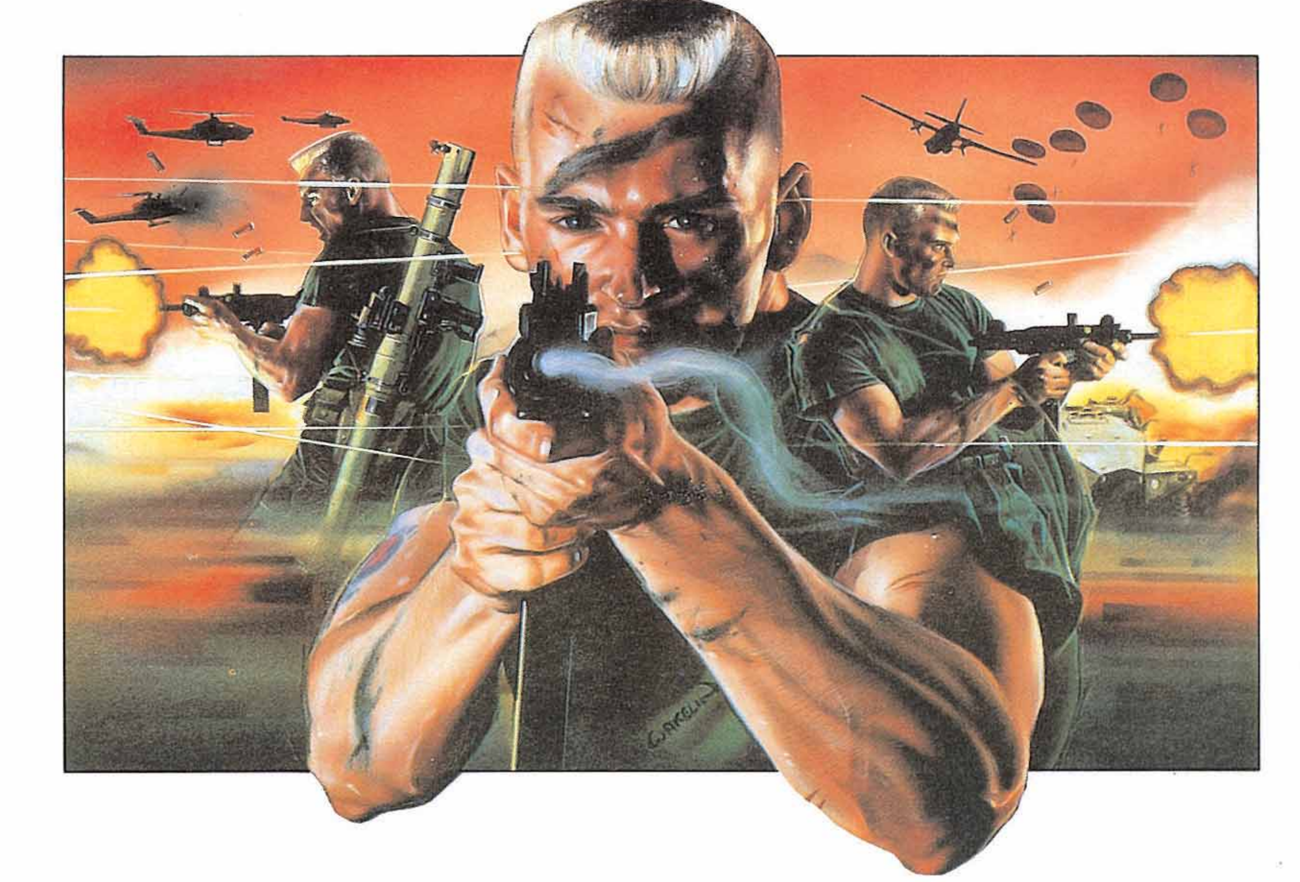
OPERATION WOLF



Esta conversión a Amiga se asemeja como una gota de agua a su predecerosa.

■ *OCEAN*

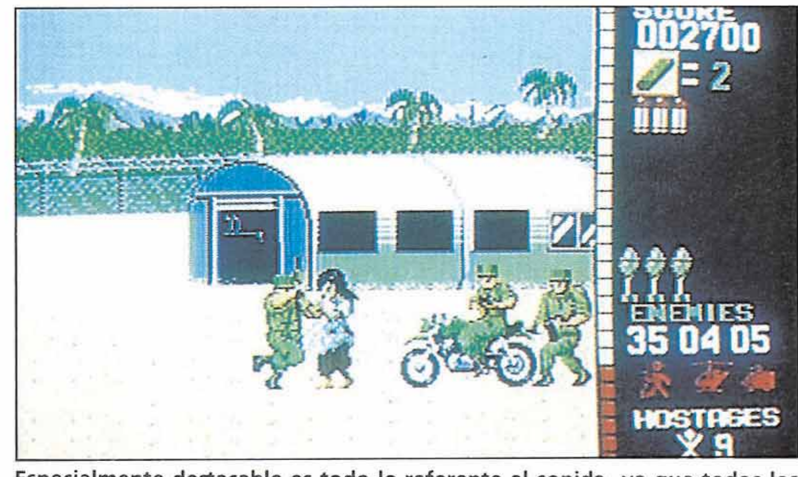
■ *Amiga, Atari*



La pasada campaña navideña Ocean presentó como plato fuerte de sus lanzamientos la anhelada conversión de una de las máquinas más espectaculares jamás realizadas, «Operation Wolf». Tanto la prensa como los usuarios fueron unánimes: la conversión era sencillamente formidable. Pese a las evidentes limitaciones que las máquinas de 8 bits presentaban respecto de la máquina original, Ocean logró realizar una versión llena de acción, emoción y adicción hasta el límite.

Faltaba pues tan sólo por ver el resultado que deparaba el traslado de «Operation Wolf» a las máquinas de 16 bits, donde todo hacía suponer que el juego alcanzaría realmente la dimensión que le correspondía. Pues bien, por fin Ocean ha lanzado estas tan esperadas versiones, y a la vista de lo que nos ofrecen podemos asegurar no sólo que ha merecido la pena aguantar pacientemente el retraso que estas han presentado respecto de sus predecesoras, sino también que nos encontramos ante la mejor conversión jamás realizada de una máquina recreativa.

Y es que, aunque pueda parecer increíble, entre «Operation Wolf» máquina y «Operation Wolf» versión Amiga la única diferencia sustancial es la que todos os podréis imaginar... ¡pero al fin y al cabo ni tan siquiera Ocean es capaz de conseguir que nuestro modesto ratón se convierta del día a la mañana en una potente ametralladora!. Bromas aparte, lo cierto es que en todos los demás aspectos —y muy especialmente a nivel gráfico— la conversión se asemeja como una gota de agua a su versión original, e incluso en algunos aspectos nos atreveríamos a decir que la mejora. Pues aunque el ratón sea como ya hemos dicho bastante menos espectacular que la ametralladora también es cierto que es notablemente más sencillo de manejar, sobre todo si tenemos en cuenta que disponemos de un pequeño punto de mira que nos indica en que dirección estamos disparando, detalle éste que la máquina original no incluía.



Especialmente destacable es todo lo referente al sonido, ya que todos los efectos sonoros son sorprendentes.

El nivel de dificultad por otra parte se ha cuidado hasta el máximo ajustándolo de manera tal que resulta lo suficientemente elevado como para que el paso de un nivel a otro sea empresa complicada, pero sin llegar a un desarrollo de juego exasperante sin opción a sobrevivir durante más de cinco segundos.

Especialmente destacable es también todo lo referente al sonido, ya que tanto las melodías que nos acompañan durante el juego como las explosiones, gritos y demás efectos sonoros son sencillamente extraordinarios y contribuyen a crear un excitante clima de juego.

Realmente es fácil deshacerse en elogios alabando la increíble calidad de esta versión Amiga de «Operation Wolf», pero ni tan siquiera esto vale para describir mínimamente la increíble experiencia que constituye jugar una partida con el que probablemente sea el juego más excitante y mejor realizado de la historia de software. Seais o no aficionados a los arcades podéis creernos, «Operation Wolf» versión Amiga es el juego que todos deberíais tener en vuestra «programoteca», a menos que queráis que esta se encuentre irremediablemente incompleta. Un diez para Ocean y un diez para «Operation Wolf». ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

De 8 a 16

THUNDER BLADE





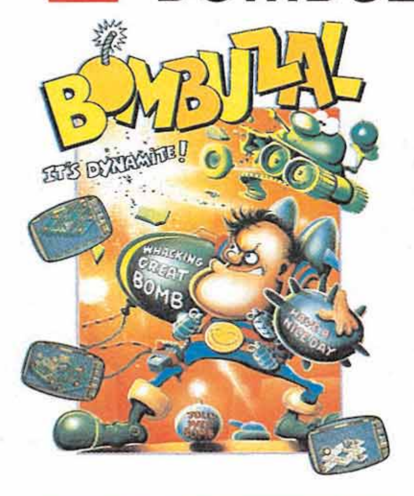
Esta versión destaca especialmente por su gran calidad gráfica.

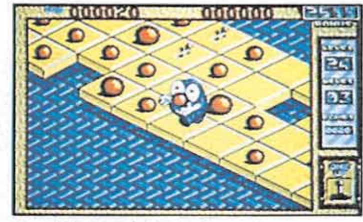
U.S.GOLD

Pese a que realizar la conversión de «Thunder Blade» no parecía nada fácil, U.S.Gold ha logrado trasladar toda la brillantez y adicción de este trepidante arcade a nuestros ordenadores, siendo esta versión Amiga especialmente destacable por su buena calidad gráfica y espectacular sonido. ■

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

BOMBUZAL





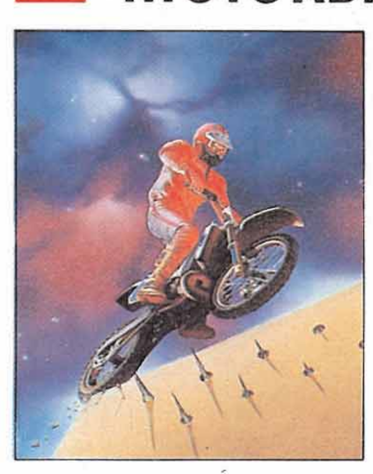
Una idea original da vida a un arcade tremendamente adictivo.

IMAGE WORKS

Con la originalidad como emblema, y con la colaboración de programadores tan prestigiosos como Jon Ritman, «Bombuzal» es uno de los arcades más sencillo, adictivo, simpático, y completo de los últimos tiempos, que además en esta versión Amiga cuenta con gráficos de mayor calidad y espectaculares efectos sonoros. ■

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

MOTORBIKE MADNESS





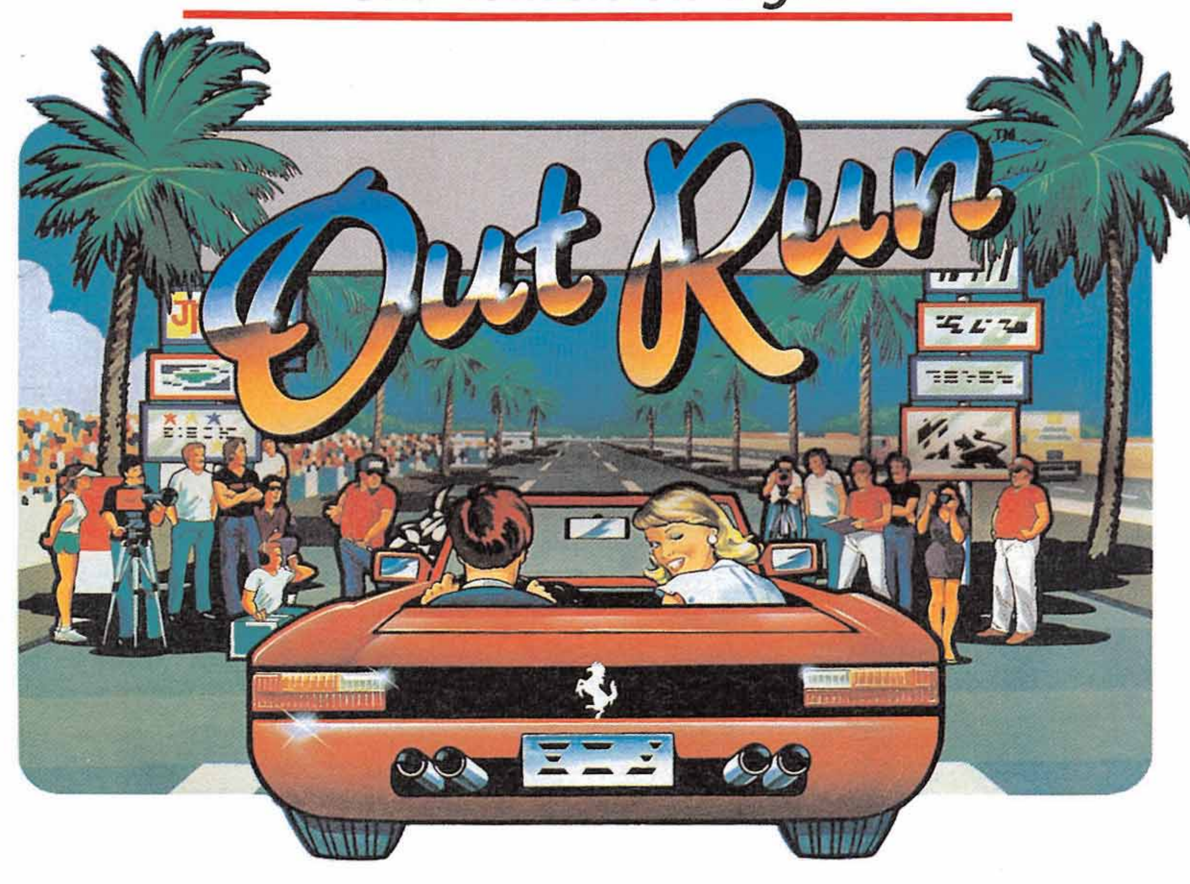
Su elevado nivel de dificultad desanimará a más de uno.

MASTERTRONIC

Mastertronic nos presenta una curiosa mezcla de simulador deportivo y arcade, realizada en el más puro estilo «filmation», que aunque extremádamente original cuenta con un factor altamente negativo: su elevado nivel de dificultad y su complicado manejo. Sólo para «manitas» con nervios de acero. ■

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

Una conversión digna



OUT RUN

U.S. GOLD

Esta versión Amiga es, salvo error, la última de las conversiones que de la prestigiosa, archi-conocida y súper-alabada máquina recreativa «Out run», faltaba por aparecer. Tal vez precisamente por eso —o por las propias prestaciones de la máquina para la que ha sido diseñada— es con diferencia la más destacable de todas las aparecidas.

Sin duda la más cercana en cuanto a nivel gráfico se refiere fue la versión Atari aparecida con anterioridad y ya comentada en su respectiva sección, pero ésta pecaba de haber infrautilizado el chip de sonido de la máquina de 16 bits, mermando así en gran parte los posibles atractivos de la conversión.

No ocurre así sin embargo con esta versión Amiga, que aunque por supuesto no llegue ni por asomo a conseguir la espectacularidad sonora de la máquina original, sí logra un alto nivel de calidad tanto en los efectos sonoros como en las melodías que acompañan el programa.

Por lo demás, ya sabéis lo que os espera, un reluciente Testarrosa rojo con el que recorrer cinco de los quince circuitos diferentes que incluye el juego, una atractiva rubia en el papel de copiloto, cientos de vehículos entorpeciéndonos el paso, diferentes obstáculos situados estratégicamente —y con un alto grado de malicia— a los laterales de la carretera con el fin de que cualquier descuido sea causa de un aparatoso contratiempo, y eso si, velocidad sin límite y emoción a raudales.

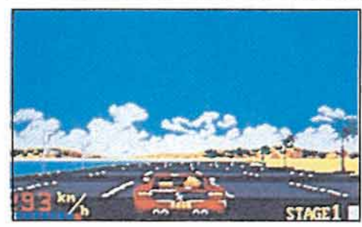
Como principales pegas que objetar al juego se pueden citar el desarrollo repetitivo de principio a fin —si bien es cierto que a más de 200 km/h uno apenas tiene tiempo de pensar en ello—, el excesivo nivel de dificultad una vez completado el primer circuito, y tal vez la reducida visibilidad de la carretera cuando avanzamos por ella.

Por contra, como puntos a favor, destacar la elevada calidad gráfica tanto de los «sprites» como de los decorados, el rápido desarrollo del juego, el alto grado de adicción, el ya citado buen nivel sonoro, y la sorprendente presentación, casi cinematográfica, que podemos contemplar y escuchar a medida que el juego se carga.

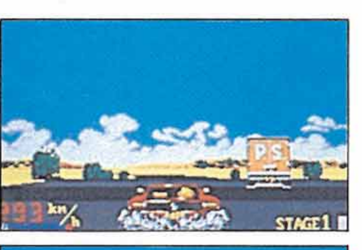
En definitiva, una buena versión —tal vez como ya hemos dicho la mejor— de una de las máquinas más espectaculares y estimulantes de todas cuantas hemos tenido oportunidad de disfrutar. ■

J.E.B



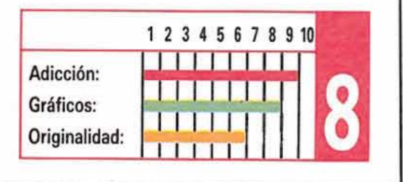


Esta versión resulta bastante semejante a la máquina que le dio vida.





La dificultad se incrementa considerablemente al pasar el primer nivel.



CARGADOR UNIVERSAL *de código máquina Spectrum*

Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ___________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ___________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET a$-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "          __________
__________    DATOS  ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0:d$:AT cx.21;CHR$ 138:"L
INEA ":li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1; FLASH 1: O
VER 1:" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ".
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0: INK 7: PAPER 1:"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0: PAPER 3: INK 7:"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ":n$:" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ";di. PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di.nb
7275 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
":di."Longitud: ":nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19):" ":CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5:"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11.5;"Comenzar
 por: ":li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5.6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5:"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11.4;"RESTAN:";AT
11.17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di.VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12:INT (LEN a$/
2-n/2):" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0: FLASH 1:" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE''''(RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

X=PEEK (64703)+256*PEEK (64704):
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Barbarian

POKE 27676, n.° de vidas para el juego de Psynogsis.

David Alvarez y Roberto Juárez (Gijón)

Last Ninja II

POKE 30684,200. Los policías desaparecen o quedan desconcertados.

Francisco José Arreciado (Sevilla)

720°

POKE 34153,57: POKE 34154,57: POKE 34155,57: POKE 34156,57. Cuando compres un casco, zapato, skate o rodillera valen por 10.

Albeto Hill (Montevideo)

Garfield

Para abrir la nevera debemos seguir los pasos:

1.° Debemos dirigirnos a la pantalla n.° 23, donde está el pescado (ver mapa), y una vez allí recogeremos el pescado.

2.° Nos comemos el pescado, entonces veremos que queda una raspa en el lugar del pescado.

3.° Con esta raspa de pescado, debemos dirigirnos a la pantalla n.° 4 donde se encuentra el frigorífico.



4.° Ya estamos frente al frigorífico, una vez allí apretamos la tecla de usar, y entonces la puerta del frigorífico se abre como un resorte, ya que esta raspa sirve para forzar la puerta que Jon había cerrado con llave.

5.° Dentro del frigorífico podemos observar una apetitosa ala de pollo y un trozo del plato favorito de GARFIELD, la lasaña, ya sólo nos queda darnos el gustazo de devorar estos manjares.. ¡qué aproveche!

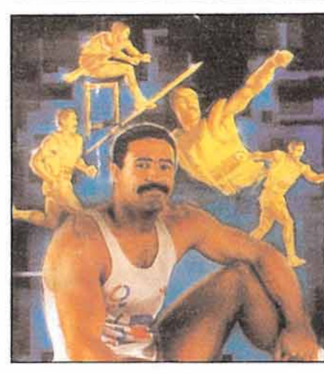
Jorge Rodríguez (Madrid)

Chubby Gristle

POKE 29851,0. Vidas infinitas.

José Ruso (Sevilla)

Daley Thompson's



En la sesión de entrenamiento para conseguir un 90 por ciento, sin tener que mover un sólo músculo, debemos elegir la opción Kempston sin tener conectado éste y apretando el botón número 4 al final de la última sesión de entrenamiento.

Julián Santiago y Angel Quintana (Madrid)

Exploding Fist

Nada más empezar andamos un poco, después hacemos una voltereta hacia adelante, rápidamente nos volvemos y le damos una patada media o una patada en el aire; pero se ha de tener cuidado con sus patadas hacia atrás y con sus barridos. El truco sirve para todos los danes excepto el primero.

Fernando Díaz (Oviedo)

Crime Busters

POKE 61013,0: POKE 46112,0. Inmunidad.

José Ruso (Sevilla)

Cerius

POKE 47091,0. Munición infinita.

POKE 54167,0. Power infinito.

José Ruso (Sevilla)

COLISEUM

POKE 56888,n.° de vidas. Vidas entre 0 y 255.

José Ruso (Sevilla)

Alien Syndrome

POKE 47503,0. Vidas infinitas.

José Ruso (Sevilla)

THE MUNSTERS

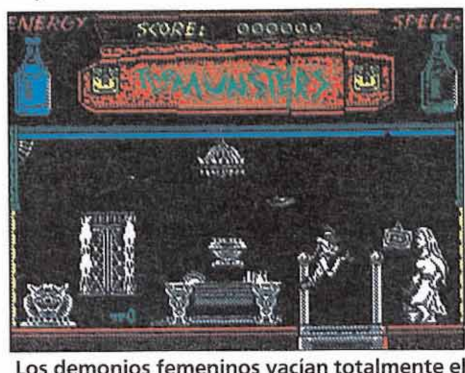
El número 1313 de la avenida del Pájaro Burlón, residencia de la familia Munster, ha sido invadido por una legión de vampiros, zombies y fantasmas surgidos de las oscuras profundidades del infierno. El viejo Nick se ha aburrido de ver que los miembros de tan «horrible» familia son en realidad personas inofensivas y agradables, y ha decidido traerles de vuelta a los infiernos para darles unas cuantas lecciones de «fantasmología».

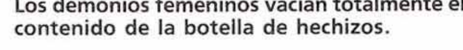


La botella situada a la izquierda de la pantalla refleja la energía de nuestro personaje.



La primera fase tendrá como protagonista a Lily.





Los demonios femeninos vacían totalmente el contenido de la botella de hechizos.

Ante la rotunda negativa de la familia Munster los malvados emisarios del oscuro han realizado una sucia y diabólica medida de presión: secuestrar a Marilyn, la única componente digamos normal de la familia, amenazando a los Munster con transportarla a las profundidades a no ser que ellos decidan hacerlo en su lugar. Pero los Munster se encuentran demasiado a gusto en la Tierra como para querer regresar al asfixiante y maloliente mundo del que proceden, e intentarán por todos sus medios rescatar a Marilyn para no tener que ceder ante el odioso chantaje al que les someten.

El juego

El largo camino que separa a la familia Munster del lugar donde se encuentra prisionera Marilyn ha sido dividido en tres fases que, en la versión Spectrum, se cargan por separado desde el cassette. Sin embargo la versión Amstrad no es multicarga, y dado que las diferencias entre ambas versiones son bastante importantes hemos optado por describir la aventura siguiendo la versión Spectrum, sin duda la más interesante y completa, indicando en un apartado al final del artículo todos los aspectos propios de la versión Amstrad.







● Los Munsters se encuentran demasiado felices en la Tierra como para querer regresar al maloliente mundo del que proceden.

● Los paralelismos entre el juego y la serie de televisión son constantes, partiendo de la perfecta caracterización de los personajes.

¡¡LOCURA DE FAMILIA!!!

A lo largo del juego deberemos controlar uno tras otro a los cuatro personajes que forman tan monstruosa familia. Lily, la única componente femenina del grupo, será la encargada de completar la primera fase, pero en la segunda serán el abuelo y Herman, en este orden los responsables de trasladarnos a la tercera y última en la que el pequeño Eddie, convertido en un enorme dragón, escoltará el coche que transporta el resto de la familia a la mansión en que se encuentra la cautiva. En todo momento controlamos únicamente a uno de los cuatro miembros de la familia, y en el caso de que haya simultáneamente dos personajes en pantalla uno de ellos seguirá automáticamente al controlado por el jugador en espera de que le corresponda su turno.

Dos son los marcadores que debemos vigilar en todo momento pues de su mantenimiento depende el éxito de la misión. Para reflejarlos observaremos las dos botellas situadas en ambos laterales de la parte superior de la pantalla. La primera, colocada a la izquierda, refleja el nivel de energía del personaje que controlamos y, aunque se encuentra inicialmente llena cada vez que accedemos a un nuevo personaje, disminuirá alarmantemente ante los ataques de los diversos enemigos que han invalidado la resistencia de nuestros amigos. Dado que es imposible recuperar la energía perdida será necesario tomar todas las precauciones posibles solamente de una vida y que la muerte del personaje en curso supone siempre el final del juego. La segunda botella, inicialmente vacía para cada nuevo personaje, es el contador de hechizos (spells). Se recarga por el mero hecho de destruir enemigos y su contenido se emplea para destruir los guardianes de las dos primeras fases, tal como indicaremos más adelante.

En el centro de la pantalla observaremos un precioso ataúd con sus dos cerraduras parcialmente destruidas. La puntuación actual queda siempre reflejada sobre el mismo, a la vez que la cerradura izquierda parpadea cada vez que recogemos un objeto de especial utilidad, y continuará haciéndolo hasta que hagamos uso del mismo.

PRIMERA FASE

Controlando a Lily, la acción discurre en la mansión de la familia Munster, un lugar hasta ahora agradable que ha sido invadido por una serie de criaturas que se han alojado sin invitación en las diversas habitaciones de la casa. Los enemigos más comunes son las dos especies distintas de demonios que encontrarás en extrema abundancia en tu recorrido por la casa, que pueden ser fácilmente destruidos para obtener 500 puntos y un leve incremento de tu botella de hechizos. Otros demonios, fácilmente reconocibles por su apariencia famenina, son mucho menos frecuentes pero deben ser sistemáticamente evitados pues vacían completamente el contenido de la botella de hechizos si consiguen entrar en ▶

AMSTRAD

```
10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum< >2319 THEN PRINT"Error en los data!":END
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &80
80 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21,95,0,22,5,1,C3,0,1,3E,21,32,DD,1E,3E,21,32,E2,1E,C3,84,3
```

THE MUNSTERS

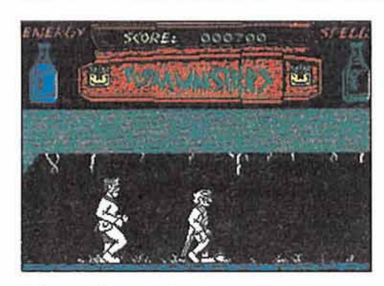
contacto con Lily. Un gigantesco zombie recorre secuencialmente las cinco primeras pantallas contando desde la izquierda de la planta baja de la mansión, mientras que otros zombies idénticos surgirán del suelo en grupos de tres cuando intentes volver a la casa tras recorrer las pantallas del cementerio. Finalmente Lily deberá enfrentarse a los peligrosos guardianes que custodian todos los lugares de especial importancia, los cuales sólo pueden ser destruidos proporcionalmente 1.250 puntos si disponemos de una buena reserva de hechizos y el objeto apropiado para cada caso en particular. Si intentamos destruir un guardián sin haber recogido previamente el objeto adecuado solamente conseguiremos gastar inútilmente nuestra provisión de hechizos.

Como observaréis en el mapa esta primera fase está formada por un total de 14 pantallas distribuidas en cuatro de planta alta, cuatro de planta baja, cuatro de cementerio y dos de sótanos. Lily comienza su aventura en el extremo superior izquierdo y su objetivo básico es reanimar a Herman, inicialmente inmóvil en la pantalla derecha del sótano. Para ello tendrá que utilizar los objetos adecuados para ir abriendo los accesos que le separan de Herman y que se encuentran en principio obstruidos por diversos guardianes.

Camina tres pantallas hacia la derecha, destruyendo unos cuantos monstruos para llenar hasta un nivel aceptable la botella de hechizos. Baja las escaleras y recoge el objeto situado a la izquierda de la pantalla pues con su ayuda y a costa de una pequeña disminución del nivel de hechizos podrás destruir al guardián situado a la derecha de la misma pantalla. Camina hacia la derecha y recoge un nuevo objeto, pero regresa inmediatamente a la casa pues las demás pantallas del cementerio no son aún un lugar seguro para tí. Dando un pequeño rodeo debes bajar por las escaleras situadas una pantalla a la derecha del punto de salida y avanzar hacia la izquierda. Nada más entrar en la nueva habitación tres furiosos guardianes aparecerán volando por los aires, pero suponemos que con tu bien demostrada habilidad y tu reserva de hechizos podrás destruir a los tres antes de que te alcancen. Una vez despejado el camino recoge la botella situada al otro extremo de la sala.

Con ayuda de la botella y tus siempre importantes hechizos podrás destruir al guardián que vigila el acceso a los sótanos. Recoge la llave que se encuentra en esa misma pantalla y desciende a los sótanos. Nada más bajar unas pocas escaleras aparecerán tres guardianes idénticos a los indicados anteriormente, pero con la ayuda del poder de la llave y tus hechizos podrás destruirlos y dirigirte hacia la derecha ignorando la inútil esfera que se encuentra en esa pantalla. Herman te espera inmóvil, pero aún no dispones del objeto necesario para reanimarle, por lo que debes limitarte a recoger las piedras que se encuentran a su lado.

Con ellas vuelve al cementerio y esta vez recórrelo completamente hasta su extremo derecho, donde se encuentra el tubo de ensayo que dará nueva vida a Herman. Sin embargo en tu camino de vuelta a la casa observarás que en cada una de las tres pantallas que te separan de la mansión surgen del suelo peligrosos zombies que te hubieran enviado a la tumba si no estuvieras bien armado con tus piedras y tu provisión de hechizos. Cada zombie necesita dos impactos para ser destruído y proporcionarte 750 puntos. También



Al comienzo de la segunda fase controlamos al abuelo.



En los momentos de peligro Eddie sacará de apuros a la familia.

SPECTRUM

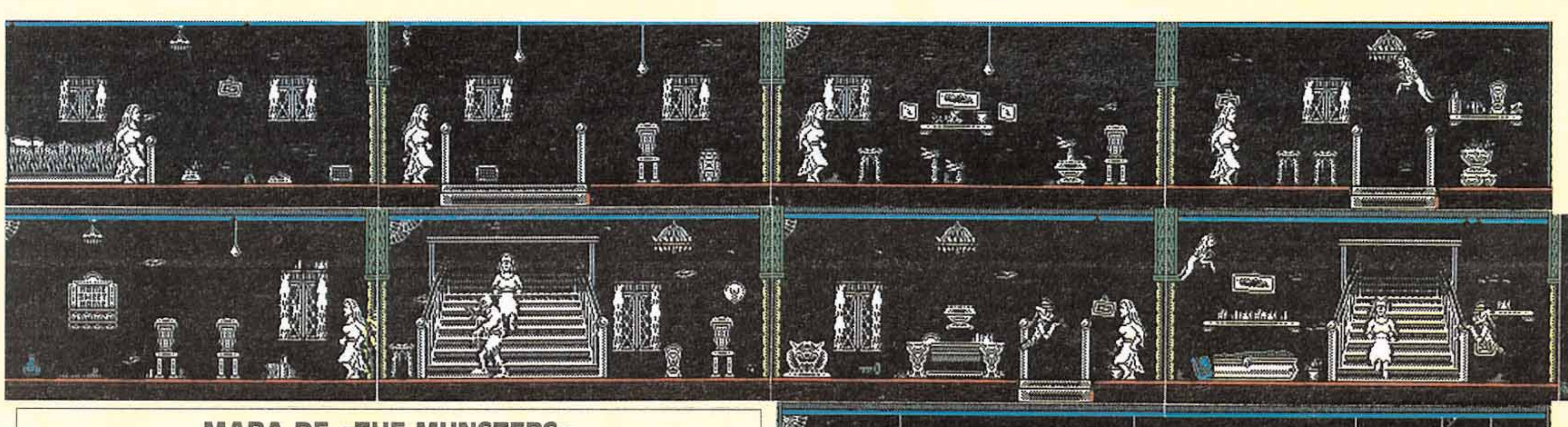
```
10 REM **     J.E BARBERO      **
20 REM **     SPECTRUM  48K    **
30 REM **** THE   MUNSTERS ****
40 REM
100 CLEAR 24999
200 LOAD ""CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2; INK 7;
FLASH 1;AT 0,4;"INTRODUCE CINTA
ORIGINAL"
400 RANDOMIZE USR 60000
```

LISTADO 2

```
1   31E8FDDD2100AC115802 1067
2   373EFFCD560530F13E78 1139
3   3217AC3E693218AC3EC3 915
4   321FAC3E8E3220AC3EEA 1007
5   3221ACC303AC3EC9326C 1046
6   8032718021786911B0B3 1049
7   010033EDB021B0B31100 870
8   7D010033EDB03E3E321F 795
9   AC3E103220AC3EDD3221 870
10  AC313075C31FAC000000 784
```

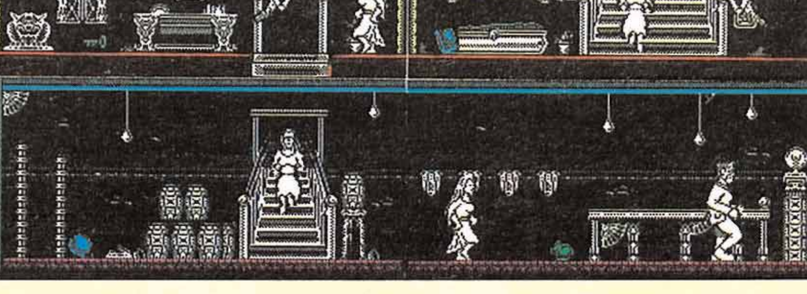
DUMP: 40.000 N.º DE BYTES: 97

FASE 1



MAPA DE «THE MUNSTERS»

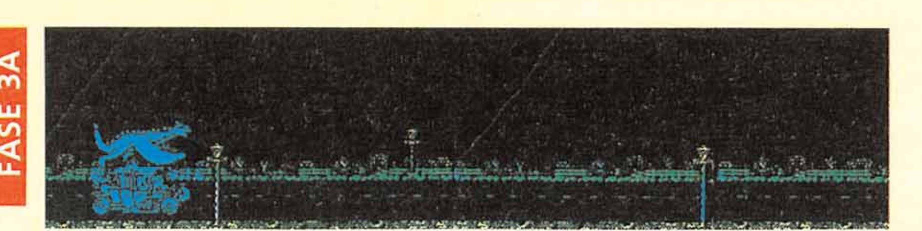
■ **En el mapa que os hemos preparado podéis observar todas las pantallas de las tres partes que componen el juego, con los objetos y enemigos que en ellas aparecen. En el artículo que acompaña a los mapas podéis encontrar detallada información sobre la utilidad de los primeros y la forma de eliminar a los segundos. Qué os lo paséis de «miedo»...**





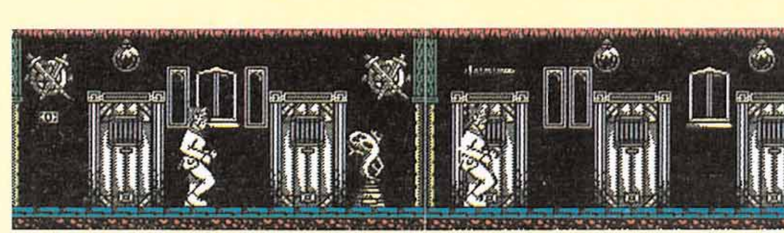
FASE 2

FASE 3A





FASE 3B



En algún momento del juego, alguno de los cuatro habitantes de la mansión adoptarán el papel protagonista.

Constantemente deberemos vigilar el estado de los marcadores, ya que de su mantenimiento depende el éxito de la misión.

puedes eliminar de la misma manera al zombie que, como probablemente ya te habrás dado cuenta, recorre las pantallas de la planta baja de la mansión.

Ahora todo el camino ha sido despejado. Dado que ya dispones del tubo de ensayo basta con regresar a la pantalla donde se encuentra Herman para que nuestro amable monstruo se ponga en marcha hacia la segunda fase.

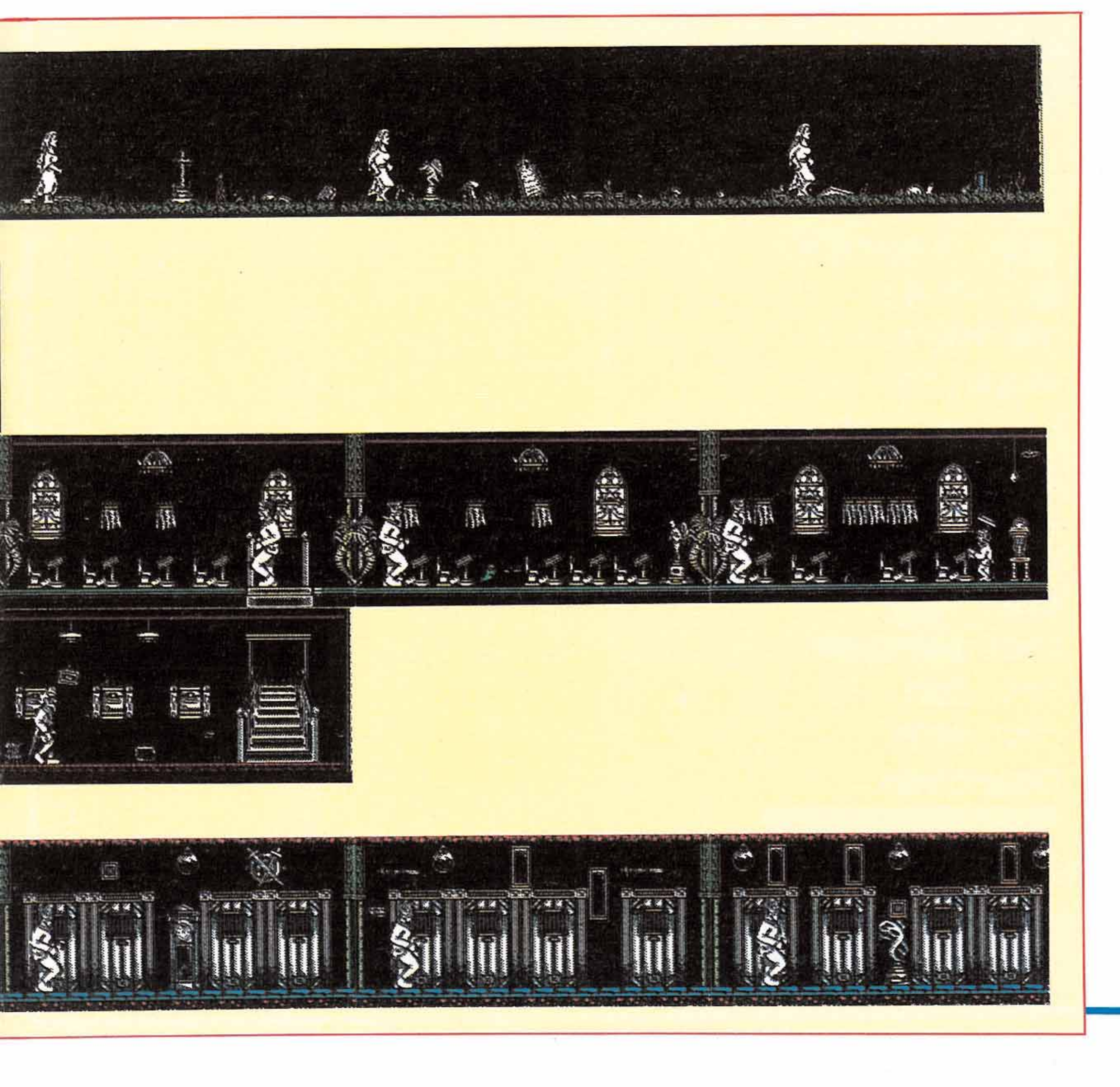
SEGUNDA FASE

Esta fase transcurre en los túneles y habitaciones que forman la parte trasera de la mansión de los Munsters, y tu objetivo básico es salir de la misma. Por desgracia la salida principal ha sido obstruída por las fuerzas del mal y tendrás que realizar una serie de complejas accciones para desbloquearla.

Al comienzo de esta fase controlas al abuelo y Herman le sigue a todas partes a cierta distancia. Dado que la botella de hechizos se encuentra de nuevo vacía será necesario llenarla de la única manera posible, destruyendo a los seres que surgen del techo de los túneles y alargan su brazo para intentar destruirte. Como observaréis en el mapa el túnel está formado por cuatro pantallas, de las cuales solamente en las tres últimas encontraréis estos seres, que proporcionan 500 puntos al ser destruídos y aparecen generalmente en cuatro ocasiones. Si, tras recorrer por completo el túnel, no has conseguido un nivel aceptable en tu botella de hechizos, puedes regresar a la primera pantalla para que nuevas criaturas surjan del techo a la vez que esquivas al incordiante monstruo indestructible que pulula por las pantallas del túnel.

Con una adecuada reserva de hechizos atraviesa otra pantalla llena de peligros para llegar a unas nuevas escaleras. Nada más subirlas y alcanzar la planta superior observarás que el abuelo se convierte en vampiro y desaparece tras revolotear unas cuantas pantallas. No te asustes, es perfectamente normal, pues el abuelo ya ha cumplido su cometido y ahora es Herman el personaje que se encuentra bajo tu control, el cual conserva además todos los hechizos recogidos por el abuelo.

Sube con Herman las mismas escaleras y llegarás a la planta superior. Tres guardianes inmóviles custodian los accesos a las nuevas pantallas y debes destruirlos siguiendo un esquema preciso para evitar que se lancen contra tí. Con la reserva de hechizos que suponemos que tienes debes destruir al guardián situado a la derecha de las escaleras, avanzar una pantalla en dicha dirección y recoger el objeto del suelo. A continuación te recomendamos que vuelvas atrás y destruyas al guardián de la iz-



CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Abadía del crimen

Para salvar situaciones en cassette, pulsa Ctrl y Tab, y aparecerá en la parte superior izquierda un cuadradito de colores y el juego se congelará. Pulsamos entonces la letra S (Save).

José Luis Poveda (Murcia)

Arkanoid II

Con este truco podréis jugar en cualquiera de las pantallas, así como terminar el juego en un par de minutos. Pulsa las teclas de la palabra Taito simultáneamente, antes de comenzar a jugar. Si lo hacéis bien, el borde de la pantalla se os pondrá en azul. Comenzamos la partida y cada vez que pulsemos Escape, se nos abrirán las dos puertas para elegir el sitio a donde queramos dirigirnos.

José Luis Poveda (Murcia)

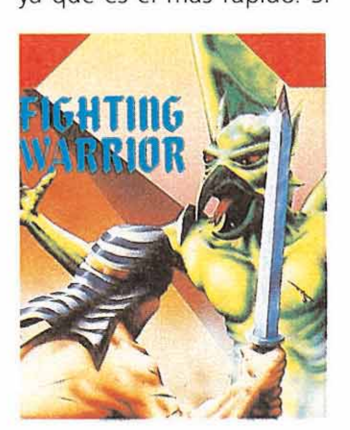
Duet

Las botellas gordas te dan más rapidez, las negras te dan poder de combate, los soldados no te ven, no aparecen soldados... etc. El escudo hace que tu salud decremente por un largo tiempo, cógelo cuanto antes y busca comida. Los terrenos con puntos están minados y tu salud disminuye en 10 puntos en vez de 1; evítalos.

Francisco González (Pontevedra)

Fighting Warriors

Los contrincantes siguen una selección de golpes determinada, la más probable es: golpe arriba, bajo y medio, para agacharse después Usa siempre el golpe medio, ya que es el más rápido. Si



el contrario salta, dale un golpe medio a su bajada y cuando se agache sacúdeles con golpes medios para que pierda la mayor parte de su energía.

Francisco González (Pontevedra)

Krakout

En la pantalla 5 intenta colar la pelota entre los ladrilos superiores izquierdos. Si las cabezas tardan un poco en golpear la pelota, conseguirás 3 vidas y muchos puntos. Lo mismo ocurre en la 18 y 37.

Las abejas nos paralizan si las tocamos, pero si las damos lateralmente, no ocurrirá nada. No golpees a una falsa bonificación coloreada, pues nos quitará los poderes que tengamos. Intenta destruir los ladrillos en los menores golpes posibles, ya que si das muchos se acelerará la pelota bruscamente y te pueden dar una sorpresa.

Francisco González (Pontevedra)

Titanic

En la primera fase, si intentamos ir por el lado donde está el submarino, de pronto el submarinista desaparecerá. Después pasamos



algunas de las pantallas y saldrá la clave para intentar pasar a la segunda fase. La clave, por si no lo sabéis, es Susie.

Cristóbal Combarros (Barcelona)

Emilio Butragueño, Fútbol

Para conseguir meter un gol, contamos las rayas más oscuras, justo donde termina el círculo central. Cuando llegemos a la cuarta raya, chutamos por el lado derecho y conseguiremos el gol.

Carlos Gil Tenorio (Zaragoza)

Venom Strikes Back

En este juego hay una serie de puentes que aparecen y desaparecen continuamente. Si dejamos pulsada la tecla de agacharnos, aunque el puente siga sin aparecer, nos quedaremos suspendidos en el aire sin caernos al agua.

Juan Barea Delgado (Sevilla)

THE MUNSTERS

quierda, atravesando la puerta defendida por él. Te encuentras frente a la puerta de salida, pero aún está cerrada. Sube al observatorio y recoge el objeto que allí se encuentra, regresando con él a la parte izquierda de la planta. Destruye el tercer y último guardián y podrás acceder a la pantalla en la que se encuentra Eddie. Nada más verte, Eddie comenzará a caminar tras Herman, con lo que bastará con regresar al extremo izquierdo del mapa para que ambos personajes atraviesen sin más la puerta de la mansión. Tanto en el observatorio como en todas las pantallas de vuelta de la habitación de Eddie aparecerán dos demonios que se lanzan contra Herman, quedando la pantalla en calma una vez hayan desaparecido de la misma.



Para destruir a los guardianes de las dos primeras fases es preciso emplear los hechizos recogidos.

La segunda fase se desarrolla en los túneles y habitaciones que forman la parte trasera de la mansión.



La adecuada utilización de los objetos es imprescindible para completar la misión.

La muerte del personaje que controlamos implicará el final del juego.

TERCERA FASE

Sin duda alguna la fase con mayor componente arcade. La pantalla refleja la visión de la carretera que conduce a la casa en la que se encuentra secuestrada Marilyn, sobre la cual podemos observar el destartalado coche sobre el que viaja Herman y el resto de la familia. Sin embargo el jugador no controla al coche sino a Eddie, convertido en un gigantesco dragón que vuela sobre la carretera intentando proteger al vehículo de los numerosos ataques que sufrirá en su difícil camino.

● El camino que separa a la familia Munster del lugar donde se encuentra prisionera Marilyn está dividido en tres fases independientes, con distintos objetivos.

En la fase, que transcurre bajo un scroll lateral automático, son varios los enemigos contra los que Eddie deberá luchar. Por un lado tenemos a las brujas que vuelan a diversas alturas, las cuales pueden ser destruídas de un disparo certero obteniéndose 1.000 puntos, los mismos que proporcionan los murciélagos que, en grupos de dos o tres, aparecen con menos frecuencia que las brujas. Las brujas también disparan y sus proyectiles pueden ser destruídos en el aire con lo que se obtienen 1.250 puntos. Sin embargo hay otros enemigos con los que Eddie no puede luchar pues se desplazan sobre la carretera e intentan lanzarse sobre el coche de nuestros amigos. Ante estos malvados (motoristas, fantasmas, monstruos jorobados) la única opción de la que dispone Eddie es coger con sus garras el coche y mantenerlo en el aire durante unos segundos para soltarlo cuando pase el peligro, lo que se consigue pulsando abajo y fuego con el dragón sobre el techo del vehículo.

Tras unos cuantos minutos de carretera el coche llega por fin a la casa en la que se encuentra Marilyn, y Herman entra en la misma dispuesto a rescatarla. Nos encontramos ante cinco pantallas unidas lateralmente con un número variable de puertas en cada una, que oscila entre dos y cuatro. Herman comienza en la situada más a la izquierda y deberá abrir una a una todas las puertas hasta escoger aquella en la que se encuentra aleatoriamente la cautiva. Algunas puertas se encuentran vacías, pero la mayoría de ellas encierran un peligroso monstruo que Herman deberá intentar destruir antes de que sea tarde. Cuando por fin localice la puerta detrás de la cual se encuentra prisionera Marilyn aparecerá el brevísimo y escueto mensaje de felicitación que pone punto final a tan terrorífica aventura.

Particularidades de la versión Amstrad

Como ya hemos indicado al principio la característica más importante de la versión Amstrad es que no es multicarga, pagándose la comodidad de no tener que acceder al cassette con una mayor pobreza en los gráficos de personajes y escenarios. Sin embargo cada fase posee además una serie de diferencias que pasamos a continuación a señalar.

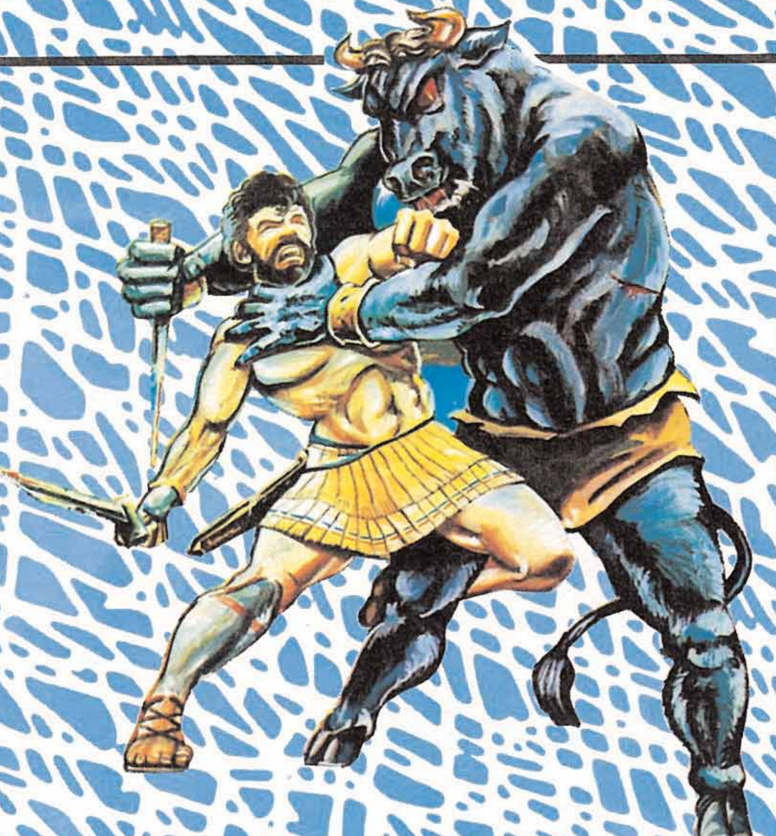
Primera fase. Las dos especies de demonios que antes describíamos quedan reducidas a un único tipo de monstruo cabezón, mientras que las criaturas que roban los hechizos a Lily adoptan la forma de típicos fantasmas de sábana blanca. Casi todos los objetos cambian de forma pero se respeta su localización y el orden necesario para acceder a los mismos.

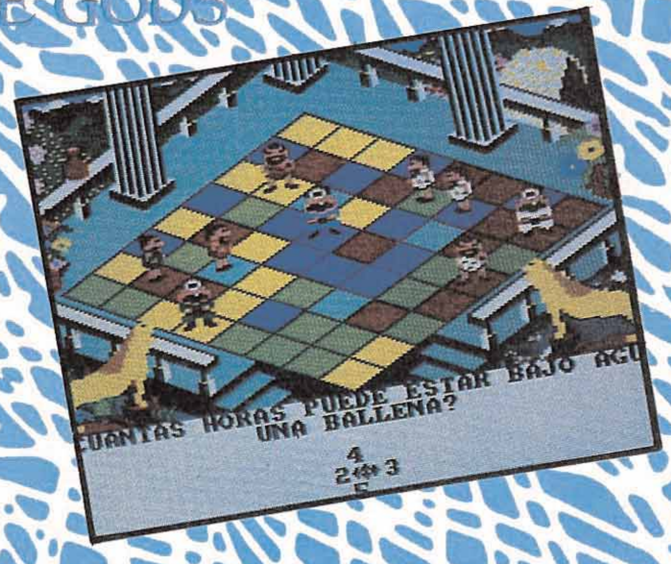
Segunda fase. Los guardianes de las puertas adoptan la misma forma que los monstruos de la primera fase. Aparte de estos guardianes no hay más enemigos, ni siquiera en el observatorio. El inicio de la fase se encuentra una pantalla más a la derecha que en la versión Spectrum.

Tercera fase. La fase de carretera es idéntica, pero las cinco pantallas que en versión Spectrum contenían las puertas detrás de las cuales puede estar la prisionera quedan reducidas a una sola pantalla con cuatro puertas. ■

Pedro Jose Rodríguez Larrañaga

TE IMAGINAS...





POWERPLAY
THE GAME OF THE GODS

...SER UNO DE LOS DIOSES DEL OLIMPO Y PONER A PRUEBA TU ASTUCIA E INGENIO.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO
COMMODORE • ATARI • AMIGA

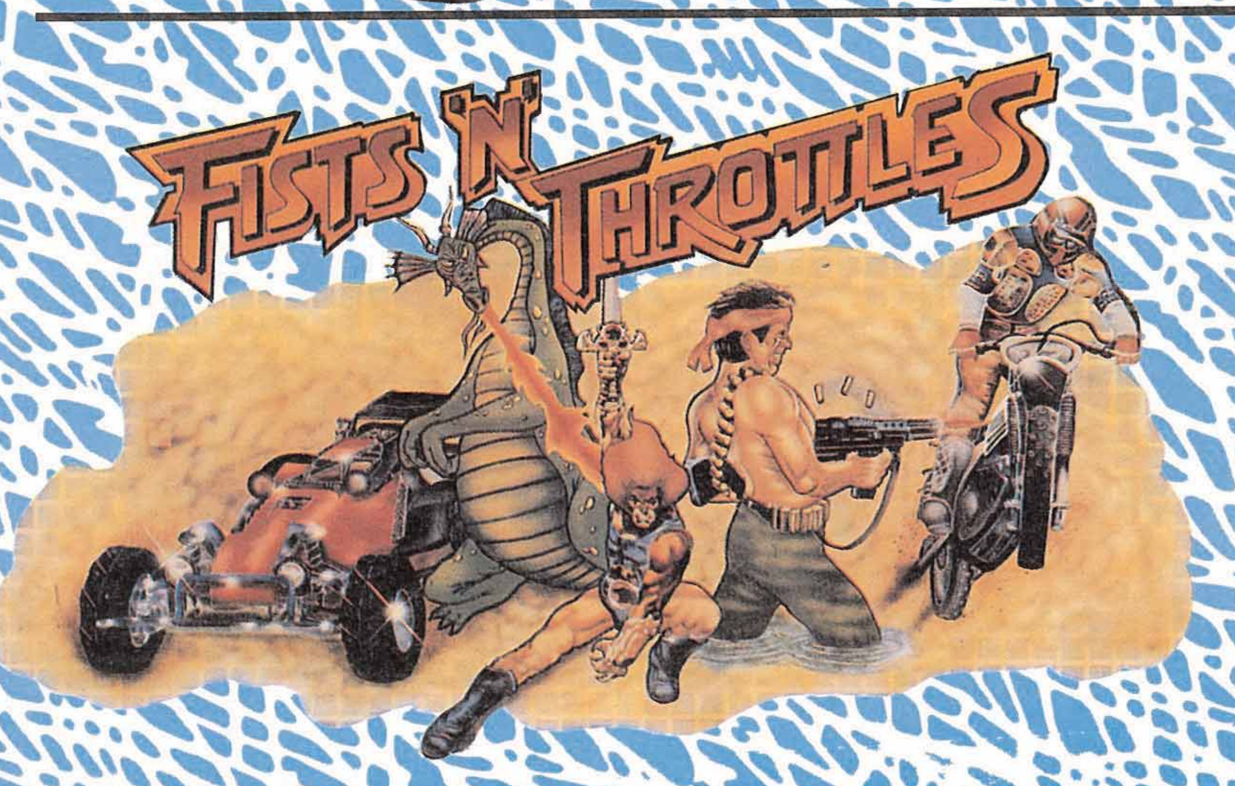






...FORMAR PARTE DE UN INCREIBLE DUO ATRAPADO EN UNA CASA ENCANTADA.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO • COMMODORE



...TENER EN UN PACK LOS 5 MEJORES JUEGOS DE ACCION.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO • COMMODORE

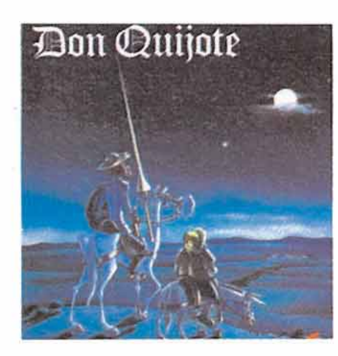


C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. (91) 457 50 58

Don Quijote
Amstrad

1. ¿Cuál es la clave para pasar a la segunda fase del juego Don Quijote? ¿Cuál es el objetivo de Don Quijote? ¿Pensáis publicar don Quijote en la sección «Patas Arriba»?

Raúl Das Neves García (Bilbao)



La clave de Don Quijote es: «El ingenioso hidalgo», y el objetivo es armarnos caballero y fabricar el bálsamo de Fierabrás; este juego fue analizado en el Extra número 3.

Problemas con los pokes
Amstrad

1. En Micromanía número 1 época 2, pusieron instrucciones para meter pokes en juegos Amstrad (y en otros ordenadores). Pero yo sigo las instrucciones al pie de la letra, y nada; cuando tecleo MERGE'' y empiezo a cargar el juego, el ordenador me pone: FILE TYPE ERROR; cuando me pone esto no sé qué hacer, pues lo he probado con todos los juegos que tengo sus pokes, y nada, en todos me pone lo mismo. ¿A qué puede deberse? Mi ordenador es un CPC 464.

2. ¿Han puesto el Gryzor en Patas Arriba? ¿En qué número si es así? Si no es así, ¿piensan ponerlo?

José Gabriel Martínez (Albacete)

1. El error FILE TYPE ERROR (error en el tipo de fichero) indica que se ha intentado cargar un fichero Binario como si fuera Basic, esto hace suponer que las cabeceras de tus juegos están en Binario (Código Máquina) y no puedes poner los pokes de manera directa, por lo tanto debes recurrir a los cargadores que se publican en la sección del mismo nombre o en Patas Arriba, con los que no tendrás ningún problema.

2. El Gryzor está en el Patas Arriba del número 34 primera época, con los pokes, el mapa y un extenso artículo explicatorio.

Problemas con la carga
MSX

Tengo muchos problemas para cargar los juegos y la mayoría de ellos ni lo hacen. Algunos juegos los he cambiado en la tienda creyendo que estaban estropeados pero han seguido sin cargar. ¿Es esto frecuente en los MSX? ¿A qué se debe? ¿Tiene solución?

Andrés Valentín-Gamazo (Madrid)

Desde luego que es muy poco usual que te ocurra esto con tanta frecuencia como da la impresión según tu carta. De manera que nos inclinamos a pensar que es más bien problema de tu equipo, y concretamente es muy posible que se deba a un mal ajuste del azimut del cassette.

Si quieres evitar estos problemas ajusta el tornillo del cabezal de lectura del cassette. Es una labor tediosa pero merece la pena. El ajuste correcto está, aunque parezca de perogrullo, en el punto donde veas que te cargan sin problemas los programas comerciales. Puedes fiarte también de tu oído y moverle hasta que el sonido sea lo más agudo posible.

Livingstone
Amstrad

Al pasar en el Livingstone la última pantalla del poblado aparezco en la pantalla de la entrada a las cuevas. ¿Qué hay que hacer para remediar esto?

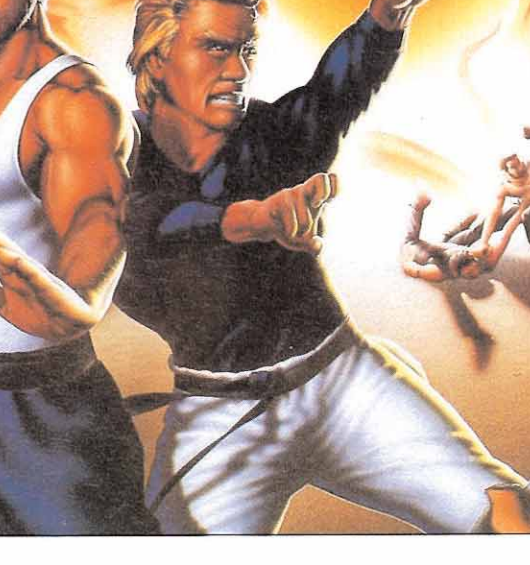
Simón Paz Mallo (La Coruña)



Cuando llegues a este punto del juego, debes internarte de nuevo en las minas, y cuando llegues a la pantalla de las vagonetas en la que hay un gran agujero en el piso superior, sube por él con ayuda de la pértiga y después de recoger la gema ve hacia la derecha y llegarás a la zona de los puentes.

DOUBLE DR

MELBOURNE HOUSE
Spectrum, Amstrad,
Commodore,
MSX, Amiga, Atari



Una nueva conversión llega a la memoria de nuestros ordenadores, esta vez de mano de «Binary Design». Basado en una máquina cuyo argumento y desarrollo proliferan últimamente en las salas recreativas, «Double Dragon» es simplemente un adictivo programa, que logrará mantenernos enganchados al joystick hasta llegar al final.

Nadie podía imaginar que nuestro protagonista hubiera de imitar al legendario «Kung-fu», pero una secta de una prestigiosa familia de mafiosos iba a interferirse en su camino.

Cuando nuestro protagonista, salía a pasear y a, como no, ver una película de karate uno de los forzudos de la secta secuestraron a su preciosa novia, aprovechando la atención que este ponía en el desarrollo de la película. Cuando la película acabó y la luz descubrió a Johnny el triste panorama que se le venía encima, se encolerizó y puso manos a la obra y pies a la carrera en busca de los mafiosos que lo habían dejado plantado y sin novia.

Los personajes

—Luchadores: si bien no son muy abundantes a lo largo del desarrollo del juego, son peligrosos cuando aparecen en un grupo abundante, es decir, dos luchadores y algunos enemigos.

—Lanzadores de cuchillos: no salen en la primera fase, lo cual es un alivio os lo aseguro, son difíciles de abatir.

—Chicas: contrariamente a lo que te imagines no son admiradoras, sino que son unas luchadoras excelentes y peligrosas con sus látigos.

—Forzudos: son los más peligrosos ya que son rápidos y abundantes en todas las fases y suelen intentar acorralarte entre dos de ellos, lo que si no eres un buen luchador o no usas las ventajas no te será muy fácil salir con vida de ellos.

—Apaleadores: estos son luchadores que mientras poseen el arma se convertirán en un sombrío peligro para el término feliz de la aventura de salvamento de nuestra querida chica.

—Lanzadores de barriles: como los anteriores una vez desprovistos de éste serán mucho más fáciles de vencer y terminar con ellos.

—Lanzadores de rocas: son iguales a los anteriores, pero llevan una roca.

El juego

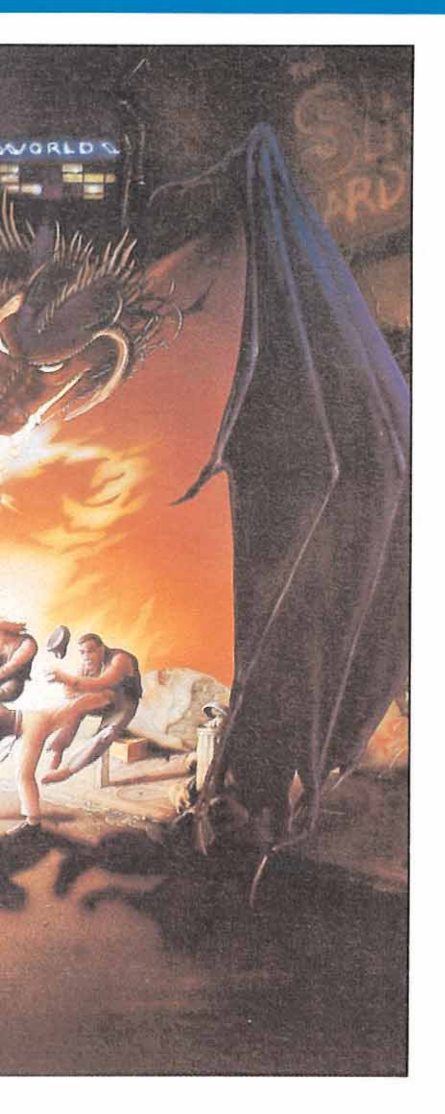
El desarrollo del juego es muy simple y consiste en vencer a todos los contrincantes de nuestro querido y sufrido héroe. A través de las distintas fases deberemos conducir a Johnny en luchas difíciles, en las que no podremos avanzar hasta destruir a todos los enemigos, esto hace que sea imposible la huida amistosa y nos veamos obligados a demostrar nuestras muy cuidadas habilidades en la lucha o las no muy entrenadas derrotas cara a tierra.

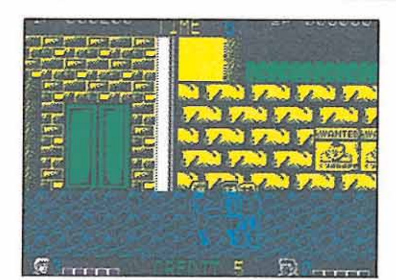
FASE 1

En esta fase comenzaremos peleando con un luchador, seguido de una chica que saldrá de un ascensor, lo mejor que podemos hacer es intentar golpearla, una vez hecho esto deberemos seguir con el disparo pulsado de forma que ella no pueda levantarse. Poco después tendremos que sorprendernos no muy gratamente con la inesperada sali-

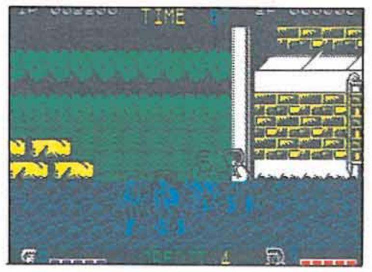
ADICCIÓN A GRA

RAGON









Como podéis apreciar en las fotografías las diferencias de la versión Amiga, con las de Spectrum son más que evidentes, pero aun así la adicción y el objetivo se mantienen intactos en todos los formatos.

● **El desarrollo del juego es muy simple, consiste en vencer a todos los contrincantes de nuestro héroe.**

● **Para poder avanzar es imprescindible acabar con todos los enemigos de la pantalla.**

da a escena, a través de un muro que rompera, de un forzudo; la única forma de conseguir vencerlo es noquearle una y otra vez sin darle tiempo a levantarse. Seguimos andando y vemos dos personajes, un luchador y un forzudo cuando hayamos acabado con estos nos dará la opción de continuar o cargar la fase II pulsando *Caps Shift*.

FASE 2

Es similar a la primera pero hay una muy importante excepción y son los peligrosos tejados de la ciudad en los que podemos quedar estancados y sin posibilidad de salida, por lo que no es aconsejable dejarse caer ya que perderemos una vida, cosa no muy de agradecer.

En esta fase aparecen los lanzadores de barril, los cuales no son difíciles de eliminar. Una vez llegado al ascensor del que saldrán dos chicas látigo en ristre y un luchador que deberemos abatir.

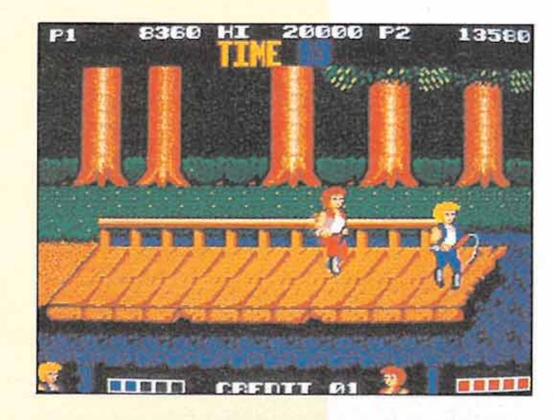
FASE 3A

En esta fase el desarrollo es análogo a las anteriores, deberemos conducir a nuestro protagonista a través de la ciudad para llegar al comienzo del bosque en el que nos recibirán dos luchadores que intentarán no cedernos paso en nuestro camino al puente en el que una vez terminado con el forzudo habremos completado la fase.

FASE 3B

Comenzaremos en la otra parte del puente roto en que terminamos la fase anterior, aquí podremos arrojar a nuestros enemigos al vacío si podemos conseguir que se acerquen lo suficiente al agujero de este.

Una vez hayamos acabado con el forzudo y los luchadores siguientes seguiremos caminando a través del bosque hasta encontrar a los dos forzudos finales.



La participación simultánea de dos jugadores aumenta considerablemente el nivel de adicción del juego.



Durante el desarrollo de la partida podremos recoger objetos que lanzaremos contra nuestros enemigos.



El elevado número de enemigos provocará situaciones de auténtica histeria mientras intentamos salir ilesos de la pelea.

FASE 4

Nos dispondremos a arrojarnos a la colina hacia el puente donde nos esperan distintos luchadores después subiremos hacia la colina donde acabaremos con dos lanzadores de piedra, después de las puertas del ascensor de la colina saldrá el forzudo que nos dará acceso a la siguiente fase.

FASE 5A

Frente a una efigie nos encontramos en el templo de la secta enemiga una vez hayamos acabado con los distintos luchadores que nos saldrán al paso deberemos superar una dura prueba, pasar las losas que van disparándose a medida que andamos el camino hacia la amada.

Una vez superadas estas losas observaremos unas puertas custodiadas por demonios que desde encima de ellas nos intentaran «lancear», cosa que para evitar deberemos bajar todo lo posible el camino dirigiéndonos a la derecha donde tendremos que luchar con un lanzador de cuchillos para poder acceder a la fase 5B o Misión Final.

FASE 5B

Nada más comenzar deberemos luchar con dos forzudos que intentarán dificultarnos nuestro avance, si conseguimos reunir a ambos y conseguimos acosarle sin parar puñetazos lograremos continuar a través de un pasillo al final del cual encontraremos nuestra querida novia atada, un forzudo, dos luchadores y dos lanzadores; cuando terminemos con estos veremos al jefe de la secta mafiosa y sus secuaces, una vez hayamos matado al jefe mafioso habremos llegado al final.

SPECTRUM

```
101 CLEAR 57675
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0: POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
A: POKE F,A: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,185,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?",A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
220 INPUT "INF. TIEMPO?",A$
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
240 LET A=USR 60000
```

Los objetos

—Puñales: sólo es posible su uso una vez, son de efecto inmediato, una vez lo tengamos en nuestro poder cuando disparemos lo lanzaremos en la direción en que nos encontremos.

—Rocas: si las cogemos podremos arrojarlas contra nuestro enemigo.

—Látigo: es un arma muy útil ya que cuando lo cogemos podemos «noquear» directamente a un grupo de enemigos.

—Palo: como el anterior su uso es aconsejable contra un grupo de guerreros.

—Barriles: son arrojadizos como las rocas.

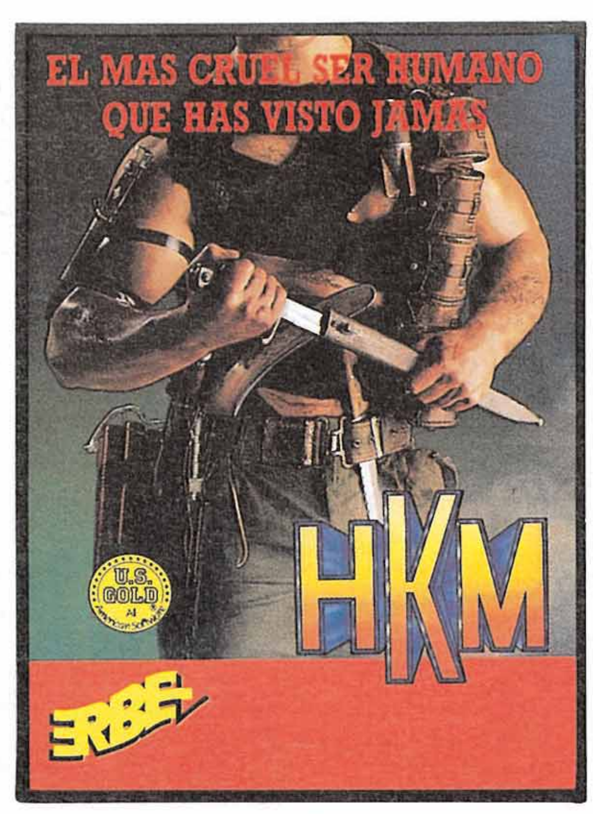
El final

Una vez hayas conseguido llegar al final la chica bajará de las cuerdas, se abalanzará a ti y te cogerá en sus brazos, lo demás deberéis verlo por vosotros mismos. Ya sabéis, nunca intentéis romper la relación amorosa de una chica y un chico, sobre todo si este es un buen conocedor de artes marciales; por que... ■

A. T.

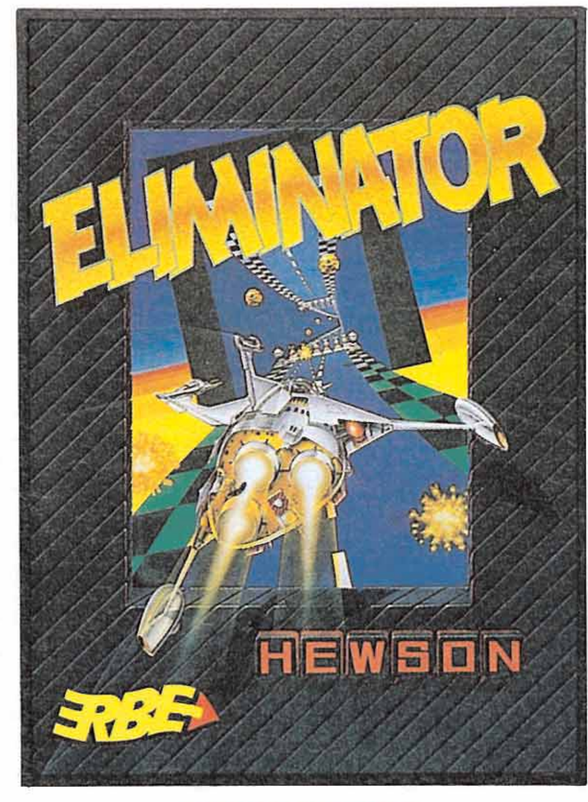
NESCALA

PROXIMAMENTE



HKM

EL ES DURO Y SALVAJEMENTE CRUEL. EL ES... HKM, LA MAQUINA HUMANA PARA MATAR.



ELIMINATOR

LANZATE POR LA AUTOPISTA, GIRA HASTA EL LIMITE, DA VUELTAS DE CAMPANA Y SIGUE ADELANTE... ¡SI PUEDES!



BUTCH

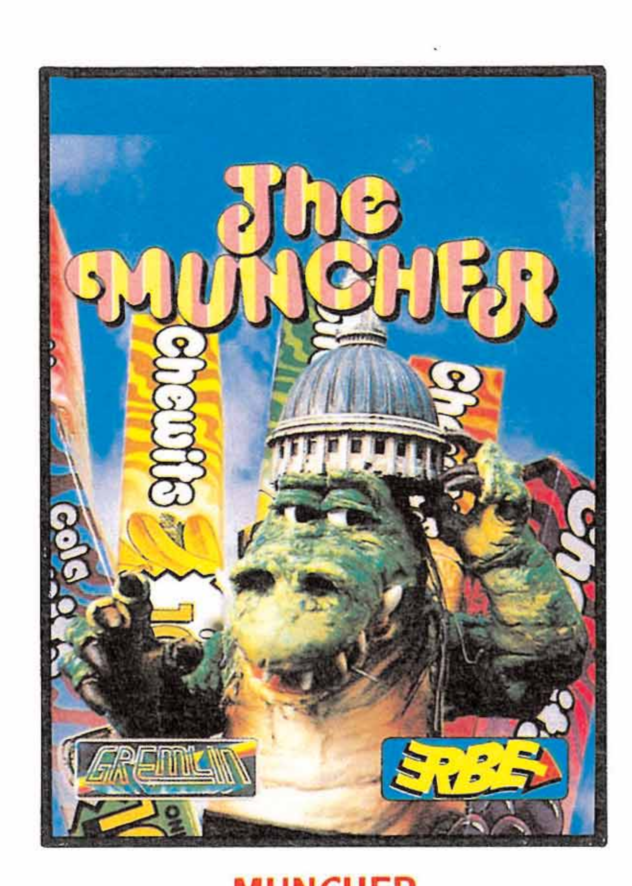
EL JUEGO DE LA GU
JAMAS HAS VIST
SUPERA LOS LIMITE

EN ESTA SALA



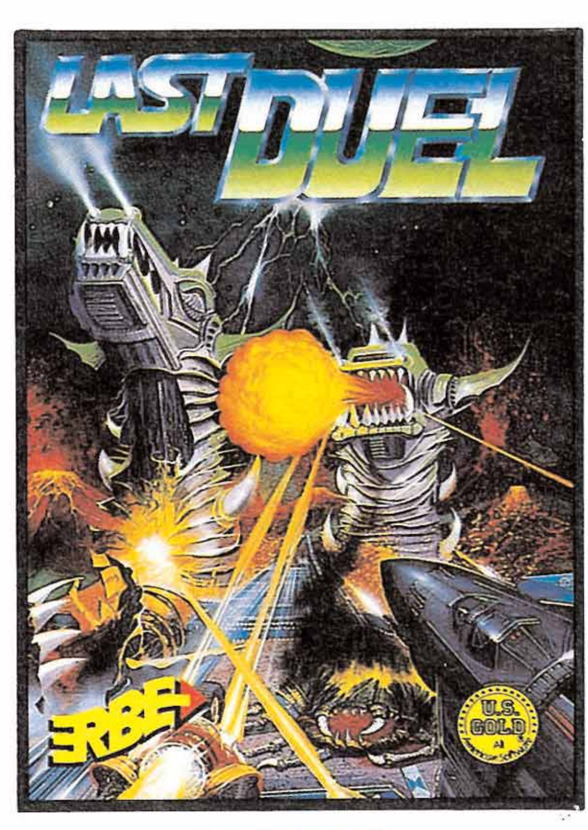
R HILL

RRA MAS REAL QUE
. ¡LA VIOLENCIA
S DE TU PANTALLA!



MUNCHER

DESPUES DE KING KONG Y EL YETY, LLEGA ¡EL MUNCHER! UN GIGANTESCO MONSTRUO PREHISTORICO QUE "ES MUCHO MAS" QUE SUS PREDECESORES. ¡ES BESTIALMENTE DIVERTIDO!



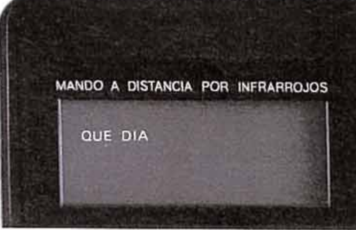
LAST DUEL

ES LA HISTORIA DE DOS PLANETAS GEMELOS. LA EMOCION, EL PELIGRO Y LA AVENTURA POR PARTIDA DOBLE. ¿HAY QUIEN DE MAS?

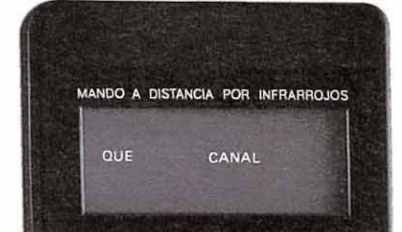
AMSTRAD PRESENTA

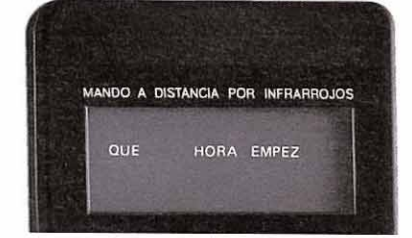
EL VIDEO MAS FACIL DE MANEJAR QUE EXISTE















Los nuevos vídeos Amstrad son para quedarse sentado. Ahora con su mando "inteligente", podrás controlar todas sus funciones cómodamente desde tu sillón. Sí, por ejemplo, quieres programar, sólo tienes que ir siguiendo las instrucciones, que —en castellano— van apareciendo en la pantalla del mando, apretando las teclas correspondientes al día, la hora, el canal, el programa, etc. Una vez hecho ésto, pulsas la tecla roja y ya está. También en vídeo, lo fácil es Amstrad.



El mando del modelo VCR 6100 está equipado con lector de Código de Barras. Para programar, pasa el scanner (extremo del mando), por el Código de Barras que las revistas tienen al lado de cada programa. Así de sencillo.

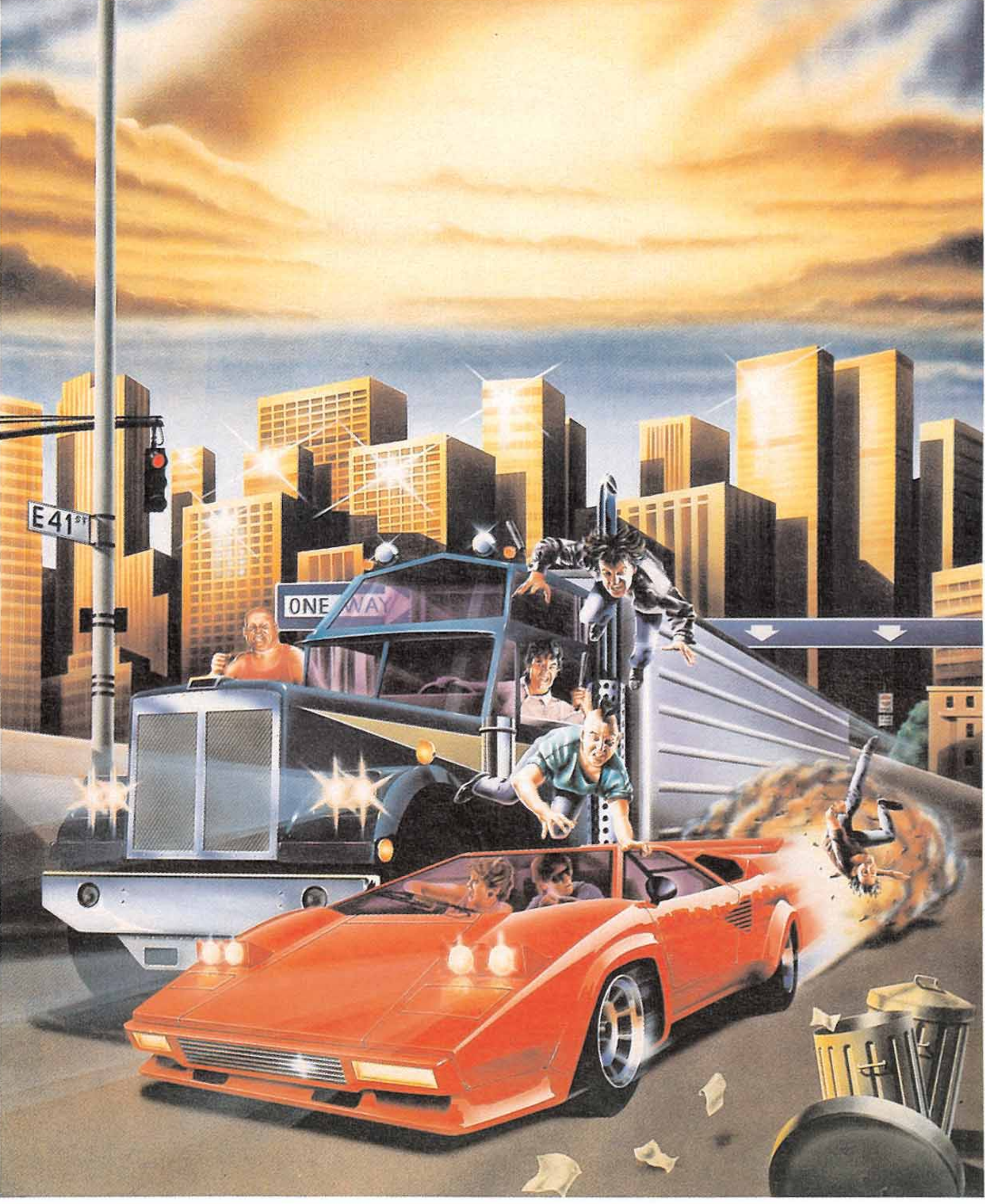
8 410127 0771



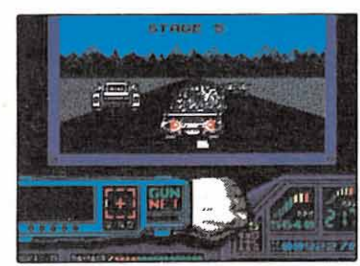
AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

Techno Cop

«¡Te voy a reventar esa asquerosa cara de poli!» —exclamó la mole de dos metros que te disponías a detener—. Empuñó un lanzagranadas y comenzó un ataque a lo «rambote» contra tu flamante vehículo VMAX.



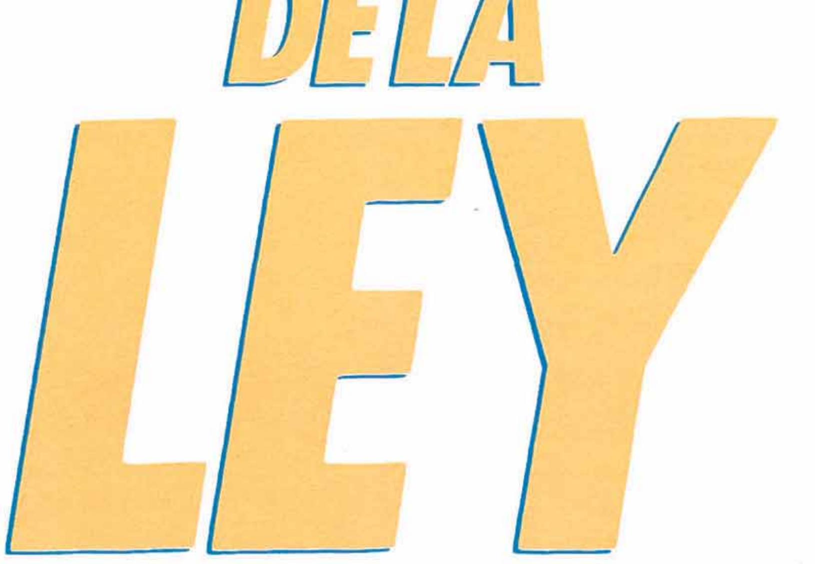
Otros hubieran corrido despavoridos ante tan tétrico y escalofriante paisaje, pero tú eres un Techno Cop, curtido ya en decenas de combates similares. Como otras tantas veces desenfundas impasible tu pistola.



El indicador de daños te informa en todo momento del estado del vehículo.



Cuando te notifiquen que un crimen acaba de cometerse, debes acudir cuanto antes.



Con gélida frialdad sacas tu pistola, la cargas con un cartucho de redes, le miras a los ojos, y en cuanto se coloca a tu alcance le dispararás una de las redes.

¡Le has alcanzado! Bien, parece ser que has conseguido sobrevivir una vez más... ¿Pero por cuanto tiempo?, te preguntas. No obtienes respuesta... Avisas a la central de que ya has capturado al sospechoso, e inmediatamente te asignan una nueva misión. Y es que en estos días que corren la violencia parece haberse adueñado del planeta, y sólo con más violencia se puede mantener a raya.

Tu misión

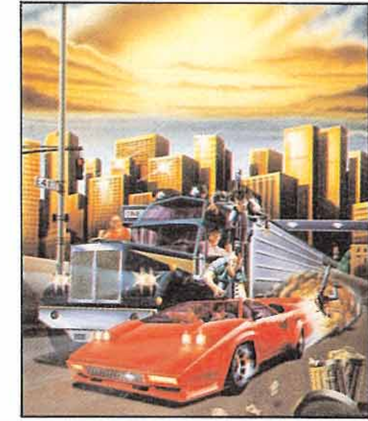
Cuando estás en tu coche tu ordenador te informa del descubrimiento de una banda internacional del crimen organizado, la DOA. Tu misión es desmantelarla. Por supuesto que ellos ya te conocen, e intentarán matarte antes.

Revisas cada componente del vehículo para poder comenzar en óptimas condiciones una nueva batalla. El ordenador que llevas instalado en el coche te será de gran ayuda para conocer los movimientos de los criminales de la DOA. El tacómetro y el indicador de velocidad parecen ir bien. El indicador de daños te comunica que estás al 100% de operatividad. Todo «OK».

Las carreteras se han convertido en zonas peligrosísimas, pues los coches de la DOA intentarán echarte a la cuneta y destruir tu flamante VMAX. Por tus periplos por la carretera te encontrarás multitud de impedimentos.

Arrancas el coche mientras suspiras por lo que te espera. Al poco rato de ir por la carretera te encuentras con dos coches que intentan darte un pasaje al otro barrio, pero con la sutil delicadeza del potente cañón que tienes instalado la rechazas. Pero eso no es todo, tras los dos primeros coches vienen más y más, hasta te aparece un camión del que salta un siniestro punkie y se instala en tu techo, intentando llegar al turbo-alimentador para inutilizarlo y obligarte así a parar. Con unos bruscos bandazos lo envías a besar el suelo.

Parece que tu situación no es de mucho equilibrio con respecto a la fortaleza y tenacidad de los coches de la DOA, pero te



Techno Cop

EL BRAZO ARMADO DE LA LEY



Dependiendo de tu habilidad podrás capturar a los sospechosos vivos o muertos.



Los ascensores te permitirán desplazarte de forma rápida y segura.

Un brusco bandazo con tu bólido te permitirá librarte de los enemigos más insistentes.

han asegurado que más adelante te esperan repuestos que instalados en tu coche te convertirán en un verdadero rey de las carreteras. Así encontrarás unos arietes hidráulicos laterales que incrementarán tu potencia de choque contra los contrarios. Además podrás instalar un cañón de alta potencia y unas bombas que te despejarán el camino.

La lucha contra el crimen

Al rato de ir por la carretera se te informará de la existencia de algún crimen que se está realizando. Ahora es cuando comienza una frenética carrera por llegar a tiempo.

Si lo consigues habrás de bajar del coche e introducirte en los edificios donde tendrás o bien que capturar vivo (con las redes), o matarlo (con tu pistola en modo normal). Esto se te indicará en cuanto se te asigne la misión.

Cuando vayas por el edificio te será de gran ayuda tu reloj de pulsera, ya que en él dispones de un radar para localizar al criminal. También indicará el modo de la pistola y tendrás un terminal del ordenador del crimen, de donde adquirirás más datos. El interior está repleto de salvajes asesinos con todo tipo de armas (hachas, látigos, puñales...), pero con una sola misión: impedir que te acerques a su jefe.

Habrás de darte mucha prisa, ya que el tiempo es muy limitado, y podría escapársete. De ahí que a veces es mejor recurrir a tu atlético salto para esquivar el ataque de uno de los insidiosos atacantes. De gran ayuda pueden resultar los ascensores, ya que te moverán de piso en piso de forma rápida y segura.

Por si fuera poco, en los pisos te podrás encontrar con gente inocente, que sería muy triste que fueran alcanzadas por tus disparos.

Sabes que has de tener en cuenta que a veces la dirección más corta no corresponde con el camino, y habrás de saber interpretar lo que el radar te comunica.

Los jefes te han prometido que si vas cumpliendo con satisfacción tus misiones, serás recompensado con rápidos ascensos. Tu nivel actual es el de «Grunt», de ése irás al de «Novato», de éste al de «Pies planos», y después «Hombres patrulla», «Policía», «Oficial», «Sargento», «Jefe de Policía», «Jefe» y por último un líder de los «Techno Cop».

Una vez encontrado el sospechoso en el edificio tendrás que atacarle con rapidez, ya que ellos son profesionales del crimen y no te dejarán una oportunidad para vencerles.

Una vez terminada la misión (satisfactoriamente o no) habrás de volver a tu VMAX (con cuidado, pues el edificio continúa siendo un nido de delincuentes) y lanzarte a la carretera a la espera de otra misión.

Además de miembros de la DOA e inocentes civiles encontrarás en el edificio objetos robados y rehenes que te ayudarán en tu meteórica carrera de ascensos.

● Antes de comenzar una nueva batalla debes revisar cada uno de los componentes de tu efectivo vehículo.

Midiendo tus fuerzas

He aquí algunos de los criminales con los que tendrás que medirte:

—Mac Tyson: será el primero a abatir (lo cual no será muy difícil). En cuanto aparezcas en el interior del edificio dirígete a la derecha, esquiva una mina y déjate caer por el boquete del suelo hasta el piso inferior. Ahora anda hacia la izquierda y te encontrarás con él.

—Mr Croper: lo puedes llevar vivo o muerto (esto último es más recomendable). Anda hacia la derecha de la pantalla. Te encontrarás con un ascensor, sáltatelo. Continúa hasta que te encuentres con otro ascensor. Baja un piso y dirígete a la izquierda. Allí estará tu sospechoso. ¡Ten cuidadito con las minas!

P.C. Beez: anda hacia la derecha, y cuando te encuentres con el segundo ascensor sube por él un piso. Anda hacia la izquierda y ahí te lo toparás. ¡Ojito con el bidón que te tira!

Don John: anda hacia la derecha. Sube por el ascensor dos pisos. Ahora anda hacia la izquierda, evitando las minas. Salta el primer socabón del suelo y déjate caer por el segundo. A tu izquierda se encuentra tu enemigo portando una voluminosa metralleta.

—88 Fingers Luigi: a éste has de capturarlo vivo. Anda hacia la derecha. Sube un piso por el ascensor. Sigue hacia la derecha. Baja por el ascensor hasta el final de los pisos. Dirígete a la izquierda, evitando las minas, baja un piso por el ascensor que te encontrarás y por ahí estará Luigi.

—Iggy Pop: parece que su música molesta mucho. Dirígete a la derecha. Sube un piso en el primer ascensor. Sigue hacia la derecha. Baja por el ascensor con el que te encontrarás tres pisos. Ve a la izquierda (con cuidado para no pisar una mina). Allí te espera.

—Charles Pasley: a éste te ordenan matarlo. Ve hacia la derecha. Te encontrarás con un ascensor, sube hasta el cuarto piso, y ve hasta el final por la izquierda del pasillo, eludiendo la caída por los boquetes del suelo.

Ya «sólo» queda cumplir tu misión... ■

J.S.F.

SPECTRUM (48 K)

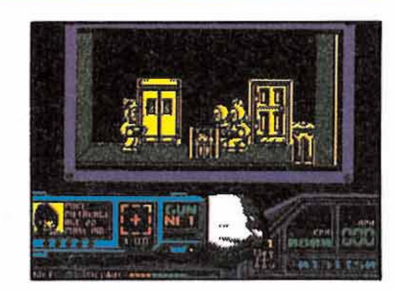
```
  10 REM Cargador Technocop
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: POKE 23658,8: RESTOR
E : LET c=0: LET u=1: DIM a(4)
  40 FOR n=1 TO 4: READ a$: INPU
T (a$);"? "; LINE a$: IF a$(u)="
S" THEN LET a(n)=u
  50 NEXT n
  60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLS
  70 LET l=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET k=PEEK l: POKE l,111
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
 LOAD ""CODE : POKE l,k
  80 IF a(u) THEN POKE 42975,c:
POKE 42976,195: POKE 42942,c
  90 IF a(2) THEN POKE 37271,167
 100 IF a(3) THEN POKE 42214,167
 110 IF a(4) THEN POKE 37366,c:
POKE 37367,c
 120 RANDOMIZE USR 25000
 130 DATA "Personaje inmune","Co
che indestructible","Bombas infi
nitas","Tiempo infinito"
```

COMMODORE

```
10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
*
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
*
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EE1,$AD ++   VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD ++ INFINITAS
100 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(153):POKE
 53280,0:POKE53281,0
110 READA:IFA=-1 THEN 130
120 POKE 352+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 110
130 IFS<>7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO";A$
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS";B$
180 INPUT "TIEMPO INFINITO";C$
190 INPUT "VIDAS INFINITAS";D$
200 IFA$="N" THEN POKE 391,44
210 IFB$="N" THEN POKE 399,44
220 IFC$="N" THEN POKE 404,44
230 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
 PULSA UNA    TECLA."
250 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,8,
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,8,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,175
280 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
,169,173,141,121,44
290 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26,
169,169,141,201,56,169
300 DATA 173,141,225,14,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
```



Si cumples las misiones serás recompensado con rápidos ascensos.



Debes aprender a diferenciar a los civiles de los criminales.



¡NO LO TOQUES!
¡NO DESPIERTES LA FURIA
DEL DRAGON!
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON
Entre tú y tu objetivo sólo hay una cosa: las calles de la ciudad.
Unas calles como otras cualquiera, con sus coches, sus farolas,
sus guerreros, sus navajeros, sus asesinos...
Sólo alguien que se ha criado en ellas
puede salir vivo de esta misión. Billy y Jimmy lo han hecho.
Además cuentan con armas y son maestros de artes marciales.
Aun así yo no apostaría por ellos.
A LA VENTA
SIMULTANEAMENTE
EN TODOS LOS MODELOS
DE MICROORDENADORES.
(SPECTRUM (cassette y disco),
AMSTRAD (cassette y disco),
MSX (cassette y disco),
PC 51/4",31/4",ATARI ST,AMIGA)
PRESENTACION EN
ESTUCHE DE LUJO.
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID.
TELEFONOS (91) 246 38 02/673 90 13
MELBOURNE
HOUSE

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST^FM, nombrado ORDENADOR DEL AÑO por la prensa internacional especializada, para que vivas la acción a 16 bits.

El 520 ST^FM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.

Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI a color, ahora por 20.000 pts. menos.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^FM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas cosas más que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluido un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.

Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^FM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.

No te prives, te lo mereces.





	ATARI 520 ST^FM	AMIGA 500	SINCLAIR PC
Precio con monitor o color excluyendo IVA	135.000.– ptas.	160.072.– ptas.	129.800.– ptas.
Microprocesador	68.000	68.000	8.086
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 200

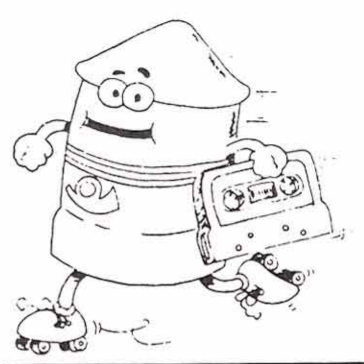


Muchas más posibilidades

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

NUMERO UNO COMUNICACION



MAIL Soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24
239 04 75

(93) 311 39 76

TIENDA: (91) 522 49 79

HORARIO DE PEDIDOS

DE 10,30 A 20,30
LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14

DE 15 A 19,30
LUNES A VIERNES

PACKS

ELITE HIT PACK
COMMANDO, BOMB JACK
AIRWOLF, FRANK BRUNOS BOXING
DISPONIBLE:

SP C-64	1.200

SIX PACK VOL. I
1942, FIGHTING WARRIOR
ANTIRIAD, SCOOBY DOO
JET SET WILLY, SPLIT IMAGES,
DUET (COMMANDO 2)
DISPONIBLE:

AMS C-64	1.200

SIX PACK VOL. II
A.C.E. INTO EAGLES NEXT
BATTY, SHOWAY RIDER,
INT. KARATE, LIGHT FORCE
DISPONIBLE:

SP, AMS, C-64	1.200

DINAMIC II
ARMY MOVES, FIEDD, HARDEST, GAME OVER, TURBO GIRL, FERNANDO MARTÍN, PHANTIS

SP, AMS, C-64, MSX	1.200
AMS DISK, +3	2.250

PACK SPORT
TWO AND TWO, SAILINS
WINTER SPORT, RUGBY

SP, AMS	1.295

PACK TOTAL
TARGET RENEGADE, ARKANOID II
COMBAT SCHOOL, PLATOON

SP, AMS, C-64	1.350
AMS DISK, +3	2.250

SPECTRUM

SPECTRUM	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT.)	395
ALIEN 8	395
BABALIBA	395
BEACH HEAD	395
BEACH HEAD II	395
DAN DARE	395
FERNANDO MARTÍN BASKET	395
FLIGHT 737	395
FORMULA 1 (SOLO 48 K)	395
FREDDY HARDEST	395
KNIGHTLORE	395
NIGHTSADE	395
PHANTOMAS	395
ROCKY	395
SIAMZOON	395
SGRIZAM	395
SPEED KING II	395
TURBO GIRL	395
VIDEO OLYMPICS (SOLO 48 K)	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
ARHEM	495
ELECCIONES GENERALES	495
MALVINAS	495
OTAN ALERTA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
SU MEJOR HORA	495
AFTEROIDS	500
ALIENS	500
ALTA TENSIÓN	500
ARKANOID	500
ARKOS	500
ASTERIX	500
BATMAN	500
BOMB JACK	500
BRAVESTAR	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMMANDO	500
CONVOY RAIDER	500
ENDURO RACER	500
EUROPEAN FIVE A SIDE	500
FRANK BRUNO'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GREAT SCAPE	500
HAWARD EL PATO	500
INFLITRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
NINJA MASTER	500
POLE POSITION	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SAMURAI TRILOGY	500
SCOOBY DOO	500
SHORT CIRCUIT	500
STARDUST	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ALIEN SYNDROME	875
ARTICFOX	875
ASPAR	875
BARBARIAN (MELBOURNE HOUSE)	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BUGGY BOY	875
CAPITAN SEVILLA	875
CIRCUS, CIRCUS	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
CRAZY CAR	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
EL PODER OSCURO	875
ELIMINATOR	875
EXPLODING FIST +	875
FOX FIGHTS BACK	875
GARFIELD	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELL FIRE	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
LED STORM	875
MARAUDER	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MUTAN ZONE	875
MUNCHEN	875
NAVY MOVES	875
NEATHERWORLD	875
NINETEEN BOOT CAMP	875
PACMANIA	875
PINK PANTHER	875
POWER PLAY	875
RAMBO III	875
REX	875
RING WARS	875
ROAD BLASTER	875
ROBOCOP	875
ROC'N ROLLER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SCORE 2030	875
SHOOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATEBALL	875
SOL NEGRO	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TECHNOCOP	875
TERRORPOS	875
THE GAMES-WINTER EDITION	875
THE RACE AGAINST TIME	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TUAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WELLS & FARGO	875
WHERE TIME STOOD STILL (128 K)	875
19	875
6 PACK VOL. 3	1.200
AFTERBURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FÚTBOL	1.200
CIRCUS GAMES	1.200
DRAGON NINJA	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTERS	1.200
NIGHT RAIDER	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	875
SOOT LAND	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA II	1.400
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCIÓN GOLD SILVER BRONZE	1.950
BIG BOX (10 JUEGOS)	1.990
PACK ULTIMATE	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995
4 SOCCER SIMULATOR	875
BUTCHER HILL	875
COMMANDO TRACER	875
DINAMIC DUO	875
DOUBLE DRAGON	875
HUMAN KILLING MACHINE	875
JET BIKE SIMULATOR	875
LAST DUEL	875
MAGNUN	875
PRO BMX SIMULATOR	875
RED HIT	875
RENEGADE III	875
RESCATE ATLÁNTIDA	875
RUN THE GAUNTLET	875
THE DEEP	875
VIGILANTE	875
VINDICATOR'S (DOMARK)	875

SPECTRUM DISCO	P.V.P.
ALIEN SYNDROME	1.750
BARBARIAN II	1.900
BUTRAGUEÑO FÚTBOL	1.900
ELIMINATOR	1.900
L.E.D. STORM	1.900
SCORE 3020	1.900
WEC LE MANS	1.900
RAMBO III	1.990
ROBOCOP	1.990
DRAGON NINJA	2.250
RETORNO DEL JEDI	2.250
DALEY THOMPSON'S/VINDICATOR	2.500
DISCOLOGY (COPIA DISCO/DISCO)	2.950
HUMAN KILLING MACHINE	1.900
COMMANDO TRACER	1.750
LAST DUEL	1.900
MAGNUM	1.750
RESCATE ATLÁNTIDA	1.750
THE DEEP	1.750

AMSTRAD	P.V.P.
DAN DARE	250
SCARABEUS	250
XCEL	250
ALIEN 8	395
BEACH HEAD	395
BEACH HEAD II	395
FERNANDO MARTÍN BASKET	395
FÓRMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
KNIGHT LORE	395
NIGHTSHADE	395
ROCKY	395
SPEED KING	395
TURBO GIRL	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
ARHEM	495
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
ALIENS	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BATMAN	500
BATTLE SHIP'S	500
BIGGLES	500
BOMB JACK	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMMANDO	500
CONVOY RAIDERS	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
FIGHTER PILOT	500
FRANK BRUND'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHTSHADE	500
KUNG FU MASTER	500
MASTERS DEL UNIVERSO	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
NINJA MASTER	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SAMURAI TRILOGY	500
SCOOBY DOO	500
SPACE HARRIER	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
1943	875
4×4 OFF-ROAD RACING	875
ALIEN SYNDROME	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ANDY CAPP	875
ASPAR	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BUGGY BOY	875
CAPITÁN SEVILLA	875
CRAZY CARS	875
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	875
ELIMINATOR	875
FIRE AND FORGET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELLFIRE	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
L.E.D STORM	875
MAD MIX GAMES	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMÓN	875
MOTOR MASSACRE	875
MUTANT ZONE	875
MUNCHEN	875
NAVY MOVES	875
NETHERWORLD	875
OFF SHORE WARRIOR	875
PARIS-DAKAR	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PODER OSCURO	875
POWER PLAY	875
RAMBO III	875
ROBOCOP	875
ROCK'N ROLLER	875
SALAMANDER	875
SCORE 3020	875
SHOOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATEBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TECNO COF	875
TERRORPODS	875
THE GAMES WINTER EDITION	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TUAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WEC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WESTERN GAMES	875
GRAND PRIX 500 CC	975
SPACE RACER	975
TENNIS RACER	975
6 PAK VOL. 3	1.200
AFTERBURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FÚTBOL	1.200
CAPITAN BLOOD	1.200
CHUBBY GRISTLE	1.200
CIRCUS GAME	1.200
DRAGON NINJA	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
METROPOL (MONOPOLY)	1.200
MONSTER	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PACMANIA	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	875
SOOT LAND	1.200
SPITTING IMAGES	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE RUN FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.400
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
FORTH	1.500
COLECCION GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
BIG BOX (10 JUEGOS)	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995
4 SOCCER SIMULATOR	875
BUTCHER HILL	875
COMMANDO TRACER	875
DINAMIC DUO	875
HUMAN KILLING MACHINE	875
JET BIKE SIMULATOR	875
LAST DUEL	875
MAGNUN	875
MATAHARI	875
PRO BMX SIMULATOR	875
RED HIT	875
RENEGADE II	875
RESCATE ATLÁNTIDA	875
RUN THE GAUNTLET	875
THE DEEP	875
TURBO CUP	875
VIGILANTE	875
VINDICATOR'S (DOMARK)	875

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
PREDATOR + FIRETRAP	1.200
SUPER HANG ON + WONDER BOY	1.200
JAIL BREAK	1.300
ALIEN SYNDROME	1.300
CAPITAN SEVILLA	1.750
NAVY MOVES	1.750
THE TRAIN	1.750
BARBARIAN II	1.900
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
ELIMINATOR	1.900
LED STORM	1.900
PARIS DAKAR	1.900
RAMBO III	1.900
ROBOCOP	1.900
SCORE 2030	1.900
WEC LE MANS	1.900
ASTERIX EN LA INDIA	1.950
BLUEBERRY	1.950
EL LIBRO DE LA SELVA	1.950
LUCKY LUKE	1.950
SOL NEGRO	1.990
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ALT. WORLD GAMES/ROAD BLASTER	2.250
BUGGY BOY	2.250
DALEY THOMPSON'S/VINDICATOR	2.250
DRAGON NINJA	2.250
GRAND PRIX 500 CC	2.250
MUTAN ZONE	2.250
OUT RUN	2.250
PANTERA ROSA + MORTADELO	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
RETORNO DEL JEDI	2.250
SPITTING IMAGE	2.250
THUNDER BLADE/CYBERNOID II	2.250
TIGER ROAD/1943	2.250
TUAREG/SILENT SHADOW	2.250
WELLS & FARGO	2.250
AFTERBURNER	2.395
LAST NINJA 2	2.395
R-TYPE	2.395
6 PACK VOL. 3	2.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
BIG BOX (10 PROGRAMAS)	2.950
COLECCION GOLD-SILVER-BRONZE	3.200
COMMANDO TRACER	1.750
MAGNUN	1.750
RESCATE ATLÁNTIDA	1.750
HUMAN KILLING MACHINE	1.900
LAST DUEL	1.900
RED HIT	1.900
RENEGADE III	1.900
RUN THE GAUNTLET	1.900
VIGILANTE	1.900
VINDICATOR'S (DOMARK)	1.900
THE DEEP/BUTCHER HILL	2.250

MSX	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
ARQUÍMEDES XXI	395
DUSTIN	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FORMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
ROCKY	395
SPEED KING	395
TURBO GIRL	395
AFTEROIDS	500
ALTA TENSION	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
DECATHLON	500
DEMONIA	500
DONKEY KONG	500
GAUNTLET	500
HERO	500
HOWARD THE DUCK	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MAPGAME (GEOGRAFÍA)	500
MAZE MAX	500
MISTERIO DEL NILO	500
NIGHTSHADE	500
PENTAGRAM	500
PIT FALL II	500
RIVER RAID	500
RUNNER	500
SPACE SHUTTLE	500
WINTER GAMES	500
NINJA	695
4×4 OFF RACING	875
ALIENS	875
ASPAR	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
DESPERADO	875
EL PODER OSCURO	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GOODY	875
GUTTBLASTER	875
HÉRCULES	875
HUMPHREY	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MAD MIX GAMES	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MUTANT ZONE	875
NAVY MOVES	875
PARIS DAKAR	875
PINBALL BLASTER	875
POLICE ACADEMY II	875
RAMBO III	875
ROBOCOP	875
ROCK'N ROLLER	875
SCORE 2030	875
SILENT SHADOW	875
STRIP POKER II	875
THE GAMES WINTER EDITION	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RACER	875
TUAREG	875
VORTEX RAIDER	875
WEC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WORLD GAMES	875
ADDICTABALL	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
AFTERBURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FÚTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTER	1.200
OUT RUN	875
PACK DINAMIC	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
SOOT LAND	1.200
TERRAMEX	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	1.995
ARTIFOX	875
BARBARIAN	875
COMMANDO TRACER	875
MAGNUN	875
RESCATE ATLÁNTIDA	875
TERRORPODS	875

*** CARTUCHOS MSX***	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
ALESTE (MSX 2)	4.700
AMERICAN TRUCK	4.700
ANDROGINUS (MSX 2)	4.700
CRAZE	4.700
CROSS BLAIN	4.700
DRUID (MSX 2)	4.700
GOLUELLIUS	4.700
IKARI (MSX 2)	4.700
METAL GEAR (MSX 2)	4.700
RAMBO	4.700
RASTAN SAGA (MSX 2)	4.700
SUPER ACTION GAME	4.700
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.700
SUPER RAMBO	4.700
TESTAMET (MSX 2)	4.700
VAXOL	4.700
ARKANOID II (MSX 2)	5.500
CRAZY CARS	5.500

COMMODORE	P.V.P.
ARCHON	250
DAN DARE	250
FALCON PATROL	250
MICRO RITHM (MUSICA)	250
SCARABEUS	250
THE DEACTIVATOR	250
WAR HAWK	250
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
FERNANDO MARTÍN BASKET	395
FLIGHT 737	395
FÓRMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
JUMP JET	395
NINJA	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	500
1942	500
ALIENS	500
ALTA TENSIÓN	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BOMB JACK	500
BOMB JACK II	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
DEATH WISH 3	500
DECATHLON	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
NINJA MASTER	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SPY HUNTER	500
SUPERSPRINT	500
WONDER BOY	500
ZYNAPS	500
NINJA MASTER	595
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ALIEN SYNDROME	875
ARTICFOX	875
BARBARIAN (SYNOPSIS)	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BOMBUZAL	875
BUGGY BOY	875
CAPITÁN AMÉRICA	875
CHARLES CHAPLIN	875
CHESSMASTER 2000	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
CYBERNOID	875
DALEY THOMPSON'S OLIMPIC	875
DARK FUSION	875
ELIMINATOR	875
EXPLODING FIST +	875
FOX FIGHTS BACK	875
GAMES WINTER EDITION	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOLF CONSTRUCTION SET	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELLFIRE ATTACK	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
JAIL BREAK	875
LED STORM	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMÓN	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUNCHEN	875
NETHERWORLD	875
NINETEEN BOOT CAMP	875
NORTH STAR	875
ON THE TILES	875
PANTERA ROSA	875
POWER PLAY	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCOP	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOOTEM UP CONSTRUCTION KIT	875
SHOT OUT	875
SKATEBALL	875
SKY RUNNER	875
STAR TREK	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
TECHNO COP	875
TERRORPODS	875
TEST DRIVE	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TRANTOR	875
THYPOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WATER POLO	875
WEC LE MANS	875
WESTER GAMES	875
19	1.200
6 PACK VOL. 3	1.200
AFTERBURNER	1.200
BARBARIAN	1.200
BUTRAGUEÑO FÚTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
CIRCUS GAMES	1.200
DRAGON NINJA	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTER	1.200
NIGHT RAIDER	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC II	1.200
PACMANIA	1.200
PETER BEARDLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
LAST NINJA 2	1.400
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCIÓN GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
BIG BOX (10 PROGRAMAS)	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995
PACK ERBE 88	2.495
STARGLIDER	2.900
4 SOCCER SIMULATOR	875
BUTCHER HILL	875
DOUBLE DRAGON	875
HUMAN KILLING MACHINE	875
JET BIKE SIMULATOR	875
LAST DUEL	875
PRO BMX SIMULATOR	875
RED HIT	875
RENEGADE III	875
RUN THE GAUNTLET	875
THE DEEP	875
VIGILANTE	875
VINDICATOR'S (DOMARK)	875

PC	P.V.P.
MAD MIX GAMES, PLATOON, ACG OV ACE, 4×4 OFF RACING:	975
WORLD CLASS LEADER DOARD BOB MORANE 1: CHEVALIERE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTRIC DESK	975
ELECTRIC MAIL	975
GEOGRAFÍA DE ESPAÑA I	975
GHOST MAN	975
KEGABRIX	975
PROHIBITION	975
PERSONAL FINANCIAL	1.650
ANTIRIAD	1.900
ATICFOX	1.900
BARBARIAN II	1.900
BIONIC COMANDO	1.900
BUSHIDO	1.900
CALIFORNIA GAMES	1.900
CHARLES CHAPLIN	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1.900
COMBAT SCHOOL	1.900
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC HALL	1.900
DAMBUSTERS	1.900
FINAL ASSAULT	1.900
FINAL COMMAND	1.900
FRANK BRUNO'S BOXING	1.900
GAUNTLET	1.900
GREEN BERET	1.900
GRYZOR	1.900
IKARI WARRIORS	1.900
L.A. CRACKDOWN	1.900
MUTAN ZONE	1.900
ONE ON ONE II	1.900
OPERATION WOLF	1.900
PAPERBOY	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
RAMBO III	1.900
RAMPART	1.900
ROBOCOP	1.900
SKATEBALL	1.900
SKY RUNNER	1.900
SOL NEGRO	1.900
SPEED BALL	1.900
STAR TREK	1.900
STARGLIDER	1.900
STREET SPORT BASKETBALL	1.900
TEST DRIVE	1.900
THUNDER BLADE	1.900
TIGER ROAD	1.900
TYPHOON	1.900
VICTORY ROAD	1.900
WIZAR WARZ	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
BOB WINNER	1.990
CRAZY CARS	1.990
FIRE AND FORGET	1.990
FORTERESSE	1.990
GRAND PRIX 500 CC	1.990
OFF SHORE WARRIOR	1.990
PHANTOM FIGTHER	2.250
SPACE RACER	1990
ABADÍA + GOODY + LAST MISION	2.100
CIRCUS GAMES	2.250
LUCKY LUCKE	2.250
ASTERIX EN LA INDIA	2.450
BLUEBERRRY	2.450
CAPITAN BLOOT	2.650
TRIVIAL PURSUIT	2.750
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
EMMANUELLE	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
ROCKET RANGER	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
ROGER RABBIT	2.850
LOS PICAPIEDRAS	2.850
DISCOLOGY (COPIA DISCO-DISCO)	4.900
FLIGHT SIMULATOR III	9.900
ALIEN SYNDROME	1.900
ARMY MOVES	1.900
ASPAR	1.900
DOUBLE DRAGON	1.900
FEUD	1.900
FREDDY HARDEST	1.900
GRAND PRIX TENNIS	1.900
NAVY MOVES	1.900
SKATE OR DIE	1.900
SKYFOX II	1.900
4 SOCCER SIMULATOR	1.990
SAVAGE	1.990
STAR WAR	1.990
FLIGHT SIMULATOR	9.950
JOSYSTICK	3.500
TARJETA JOYSTICK	3.500

ATARI ST	P.V.P.
BLAZING BARRLS	1.990
BOMBUAL	1.990
BOBBLE BOBBLE	1.990
CALIFORNIA GAMMES	1.990
CYBERNOID II	1.990
DALEY THOMSON OLIMPIC	1.990
ELIMINATOR	1.990
FINAL ASSAULT	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GAMES WINTER EDITION	1.990
GHOSTS'N GOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ARRACK	1.900
IKARI WARRIORS	1.990
MAD MIX GAMES	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
NO EXCUSES	1.990
OPERATION WOLF	2.500
PAPERBOY	1.990
POWER PLAY	1.990
RAMBO III	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEEDBALL	1.990
STAR TREK	1.990
TECNOCOP	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
VICTORY ROAD	1.990
WHERE TIME STOOD STILL	1.990
1943	1.995
BATMAN	1.995
COSMIC PIRATE	1.995
L.E.D. STORM	1.995
OUT RUN	1.995
RETORNO DELL JEDI	2.250
SPLITTING IMAGE	2.250
CIRCUS GAMES	2.250
STRIP POKER II	2.250
CHESSMASTER 2000	2.500
GARFIEL	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
AFTER BURNER	2.695
BOB WINNER	2.695
CRAZY CARS	2.695
GRAND PRIX 500 CC	2.695
R-TYPE	2.695
TRIVIAL PURSUIT	2.750
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
ROGER RABBIT	3.150
LOS PICAPIEDRAS	3.500
THE HUNT FOR RED OCTOBER	3.900
STARGLIDER + D.CROWN + BARBARIAN	4.200
RED HIT	1.990
RENEGADE III	1.990
RUN THE GAUNTLET	1.990
SAVAGE	1.990
VIGILANTE	1.990
VINDICATOR'S (DOMARK)	1.990
FUSION	2.250
HUMAN KILLING MACHINE	2.250
JOAN OF ARC	2.250
LAST DUEL	2.250
ROAD WAR	2.500
TURBO CAT	2.565

AMIGA	P.V.P.
ROLLING THUNDER, BIONIC COMMANDO, LEADER BOARD, JINFS	3.995
SIDEWIDER	1.900
4x4 OFF ROAD RACING	1.990
BARBARIAN II	1.990
BLAZING BARRELS	1.990
BOMBUZAL	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
COSMIC PIRATE	1.990
DRAGON NINJA	1.990
ELIMINATOR	1.990
FERNANDEZ MUST DIE	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GHOSTS'N GOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ATTACK	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
MOTOR MASACRE	1.990
OPERATION WOLF	2.250
PAPERBOY	1.990
PHAMTON FIGHTER	2.500
POWER PLAY	1.990
RAMBO III	1.990
RETORNO DEL JEDE	1.990
ROBOCORP	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEED BALL	1.990
SPLITTING IMAGE	1.990
STREET SPORT BASKETBALL	1.990
TECNO COP	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
WEC LE MANS	1.990
OUT RUN	1.995
CURCUS GAMES	2.250
STRIP POKER II	2.250
ALIEN SINDROME	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
GARFIELD	2.500
ROADWARD	2.500
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
ENMANUELLE	2.850
ROCKET RANGER	2.850
THREE STOOGES	2.850
ROGER RABBIT	3.150
LOS PICAPIEDRAS	3.500
STARGLIDER + D. CROWN + BARBARIAN	4.200
AFTERBURNER	1.990
HUMAN KILLING MACHINE	1.990
LAST DUEL	1.990
RED HIT	1.990
SAVAGE	1.990
VIGILANTE	1.990
VINDICATOR'S	1.990
TURBO CUP	1.995
FUSION	2.250
JOAN OF ARC	2.250
BATTLE CHESS	2.500
DOUBLE DRAGON	2.500

COMPL. SP	P.V.P.
CABLE AUDIO	1.200
INTERFACE KEMPSTON	1.800
INTERFACE KEMPSTON (MHT)	2.200
MULTIFACE III CON PORT EXPANSI	11.500
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSIÓN)	6.200
TRANSTAPE	7.900

COMPL. AMS.	P.V.P.
CABLE AUDIO 6128	1.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CONECTOR PARA 2 JOYSTICK	2.200
MODULADOR M1 CON TOMA DE VÍDEO	9.800
MULTIFACE TWO	16.500
SINTETIZADOR DE VOZ	8.900

COMPL. COM.	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
THE FINAL CARTRIDGE III	9.900

PCW	P.V.P.
CONSULTAR	

DISKETTES	P.V.P.
10 DISCOS 5 1/4	800
10 DISCOS 3 1/2	2.500
10 DISCOS 3"	4.850

REVISTAS	P.V.P.
AMIGA USER (UK)	595
AMIGA WORLD (USA)	930
COMMODORE USER (UK)	355
COMPUTER & VIDEOGAMES (UK)	355
CRASH (UK)	450
DICCIONARIO DE POKES	950
GAMES MACHINE (UK)	390
MICROMANIA (ATRASADOS)	250
SINCLAIR USER (UK)	430
THE ONE (UK)	400

POSIBLES VARIACIONES EN LOS PRECIOS

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

ORDENADORES

AMIGA	105.000	ATARI 520 ST FM (DOBLE CARA)	79.000
MONITOR 10845	58.000	ATARI 1040 ST FM	129.000
IMPRESORA STAR LL 10 COLOR	74.900	AMPLIACIÓN DE MEMORIA	33.000

Regalamos programas. Envíos (superiores a 20.000 ptas. por agencia sin gastos).

GRATIS POR TU PEDIDO RECIBIRAS UN REGALO

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
NOMBRE			
APELLIDOS			
DIRECCION COMPLETA			
POBLACION C.P.			
TELEFONO	Nº DE CLIENTE	☐ LISTADO DE PROGRMAS	0
FORMA DE PAGO		GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐CONTRAREEMBOLSO	☐NUEVO CLIENTE	TOTAL	

S.O.S.WARE

La Salida Ear
Spectrum

Me gustaría saber qué número ha de acompañar a la instrucción IN para poder detectar un sonido en la salida EAR.

Roberto Gargallo (Barcelona)

La función IN dirección, tiene un argumento, la dirección de la puerta y su resultado es un byte leído en esa puerta. El byte leído tiene 8 bits que son frecuentemente denominados D7, D6;... D1, DØ.

Hay un conjunto de direcciones de entrada que leen el teclado y también la salida EAR, estas direcciones son 254+256x(255-2↑n) siendo el valor de n de Ø a 7. El byte leído es un número entre Ø y 255, y transformado a binario el bit n.º 6 (D6), Ø ó 1 es el valor en la salida EAR.

La Abadía del crimen
Amstrad

¿Cómo puedo adentrarme en la habitación secreta?

Dito L.P.C. (Gerona)



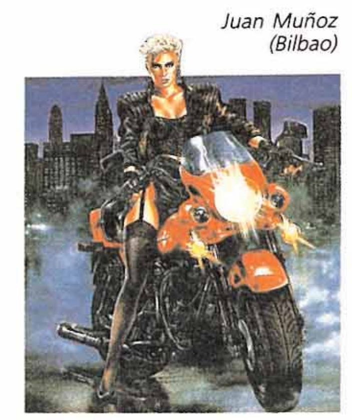
La habitación secreta se encuentra en lo más recóndito del laberinto de la biblioteca, pero para poder entrar en la torre de la biblioteca debemos atravesar una puerta que está siempre custodiada por el bibliotecario, excepto por la noche, que es cuando debemos abandonar nuestra habitación y atravesar el pasadizo. Al pasadizo se entra por una puerta que hay en la pantalla detrás del alta (esta puerta se abre con la llave que hay en la mesa del escritorio) y conduce a la cocina, desde ahí, vamos al escritorio y por la puerta, que ahora sí podemos atravesar, llegamos a la torre de la biblioteca desde donde podemos acceder al laberinto. Con ayuda de la lámpara que lleva Adzo debemos buscar la habitación del espejo, ponernos junto a él y pulsar Q y R con lo que el espejo se apartará permitiéndonos el paso a la habitación secreta.

Turbo Girl
Commodore

1. ¿Está disponible el juego de Dinamic «Turbo Girl» para Commodore-64?

2. ¿Han publicado mapa y cargador del juego «WIZBALL» de OCEAN?

Juan Muñoz (Bilbao)



1. Sí, este juego ha sido publicado en un pack que ha lanzado Dinamic al mercado.

2. El juego apareció «patas arriba» en el número 28.

Cartuchos
MSX

Tengo un SONY HB700S MSX2 y numerosos cartuchos, sobre todo de Konami. Entre éstos hay muchos que no he conseguido acabar por la extrema dificultad que tienen, y me encuentro con el problema de que no hay ni un sólo cargador de vidas infinitas o cosas así para cartuchos.

¿Es que acaso no se pueden hacer cagadores para cartuchos?

Jesús Martín Marugán (Sevilla)

Desde luego que es posible hacer cargadores para cartuchos MSX, pero hay dos problemas que tenemos que salvar:

1. El primero de ellos es que no se puede utilizar la técnica habitual para hacer cargadores de juegos. Me explico; habitualmente lo que hacemos es modificar alguna celdilla de memoria para cambiar rutinas del programa, cosa que no podemos hacer con los cartuchos al ser ROMs, o sea memorias de sólo lectura.

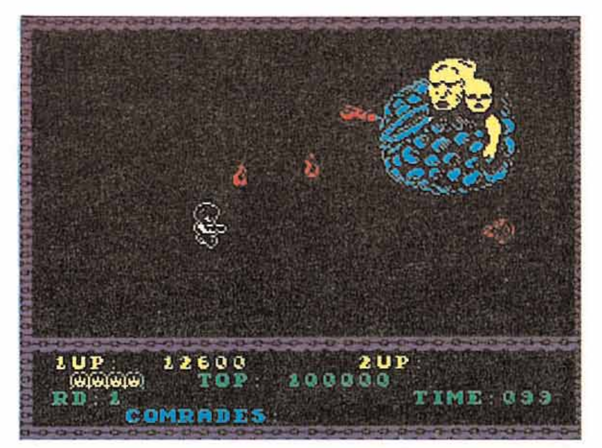
2. El segundo de ellos es que hay que introducir el cartucho con el ordenador encendido, lo que implica algunos riesgos. El más usual es que al conectarle al ordenador haga un reset y se nos borre el cargador, y el menos corriente es la posibilidad de que exista algún cartucho sin la debida protección de inserción y nos carguemos el ordenador. (Aunque normalmente todos los cartuchos tienen esta protección).

ALIEN SYN

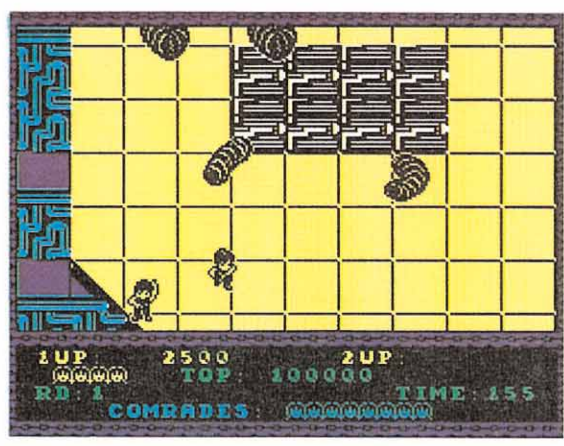
Grandes y deformes monstruos mutantes te rodean amenazadores, criaturas de pesadilla de rostros grotescos cuyas formas parecen desafiar a la imaginación más calenturienta. Como en un absurdo sueño hecho, por desgracia, realidad, te encuentras luchando por tu vida en un mundo desconocido en el que los horrores se suceden sin límite y la muerte acecha en cada recodo.

Alien Syndrome es una nueva conversión de máquinas recreativas que parece inscribirse en una moda que últimamente parece haber irrumpido con fuerza en el mundo de los arcades de acción, y que consiste básicamente en introducir enemigos especialmente horribles y repugnantes (recordemos sin ir más lejos «R-Type» o «Dark Fusión»), respetando por lo demás todas las características que han hecho de este genéro el preferido por los usuarios. Por otro lado, este nuevo programa comparte ciertos elementos con los clásicos juegos al estilo «Gauntlet», pues se utiliza una perspectiva vertical de los decorados, scroll multidireccional y posibilidad de abrir puertas y recoger objetos que incrementen nuestro potencial de armamento. También existe la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente con distintos personajes, con lo que las posibilidades de éxito se incrementan notablemente.

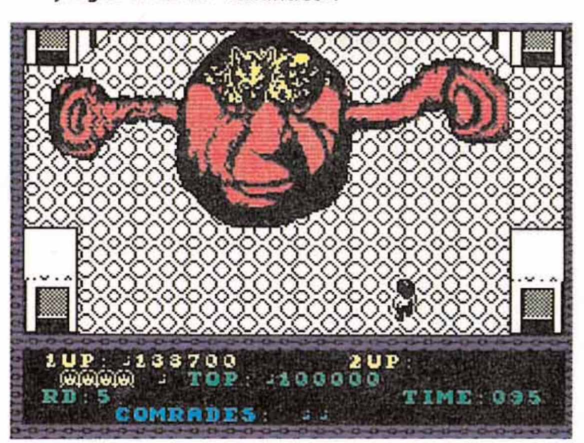
El programa ha sido dividido en cinco fases, dentro de las cuales las cuatro primeras comparten una estructura similar al dividirse en dos partes claramente diferenciadas. En la primera parte de cada fase nuestro objetivo es rescatar a un número determinado de compañeros que se encuentran prisioneros en un complejo militar enemigo (ini-



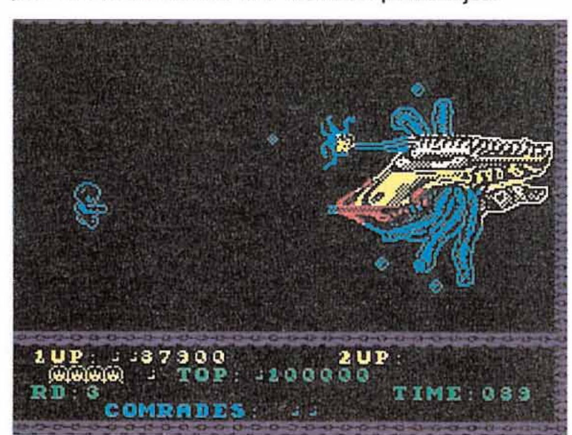
El programa comparte ciertos elementos con los clásicos juegos al estilo «Gauntlet».



Se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente con distintos personajes.



El juego está dividido en cinco fases, compartiendo las cuatro primeras una estructura similar.



En la primera parte de cada fase nuestro objetivo es rescatar un número determinado de compañeros.

La casa de los horrores

cialmente diez), teniendo en cuenta que debido a la activación de una bomba de tiempo contamos con un plazo limitado para efectuar el rescate. En cada complejo hay más rehenes de los que necesitamos rescatar, pero basta con completar el número indicado para que un mensaje en pantalla nos indique que podemos acceder a la salida del complejo y escapar así del mismo. En esta primera parte de cada fase nos encontraremos con peligrosos enemigos alienígenas, pero distribuidos por las paredes del complejo encontraremos contenedores que albergan armas con las que podemos mejorar nuestro equipo e incluso terminales de ordenador en los que podremos acceder a un mapa del complejo indicando los puntos en los que se encuentran el resto de los prisioneros.

Una vez fuera del complejo nos encontramos en la segunda parte del nivel, en la que deberemos enfrentarnos a un único monstruo de grandes dimensiones, distinto para cada fase. Cada monstruo específico, tal como indicaremos más adelante, tiene unas características propias de movimiento y agresividad, así como unos puntos vulnerables sobre los que podremos actuar para destruirlo. Eliminando el monstruo, se obtiene una bonificación en función del tiempo restante y el número de prisioneros rescatados, pasando a continuación a la siguiente fase.

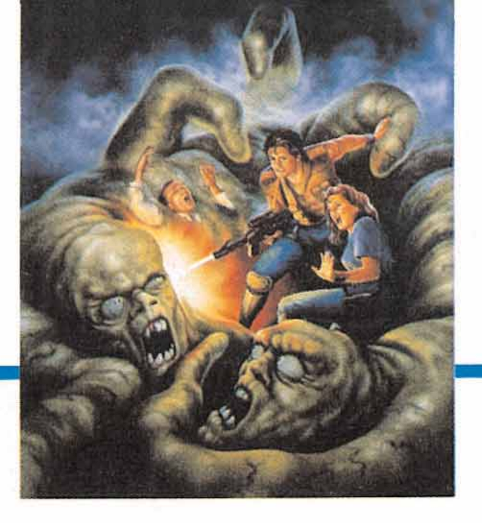
La quinta y última fase no responde a esta estructura de dos partes sino que se compone de un último y definitivo enfrentamiento que nos conducirá, en caso de tener éxito, al mensaje final y la repetición de todo el proceso, si bien en esta ocasión tendremos que rescatar un prisionero más que antes para completar la primera parte de cada fase.

Dado que es posible la participación de dos jugadores, antes de comenzar la partida será necesario escoger los controles para cada uno de ellos y seleccionar a continuación el personaje (hombre o mujer) que controlarán en su aventura. Durante la participación de dos jugadores habrá que evitar siempre disparar sobre un compañero pues ello supondría la pérdida de una vida para el personaje atacado, y un personaje no podrá avanzar en determinada dirección si de ese modo intenta abandonar la zona de pantalla ocupada por el otro jugador. La partida continúa mientras a cualquiera de los dos personajes le queden vidas.

«Alien Syndrome» es un juego multicarga. Los usuarios de Commodore tendrán que realizar cargas independientes para cada una de las dos partes de cada nivel. En las versiones de Spectrum 48K hay un total de tres cargas que contienen un número variable de fases, mientras que los afortunados poseedores de un Spectrum 128K, +2 o +3 podrán cargar todas las fases en la memoria de su ordenador y así despreocuparse del manejo del cassette. Si el juego finaliza en un punto distinto a los escenarios de la primera carga será necesario rebobinar la cara B de la cinta para cargar de nuevo la primera fase.

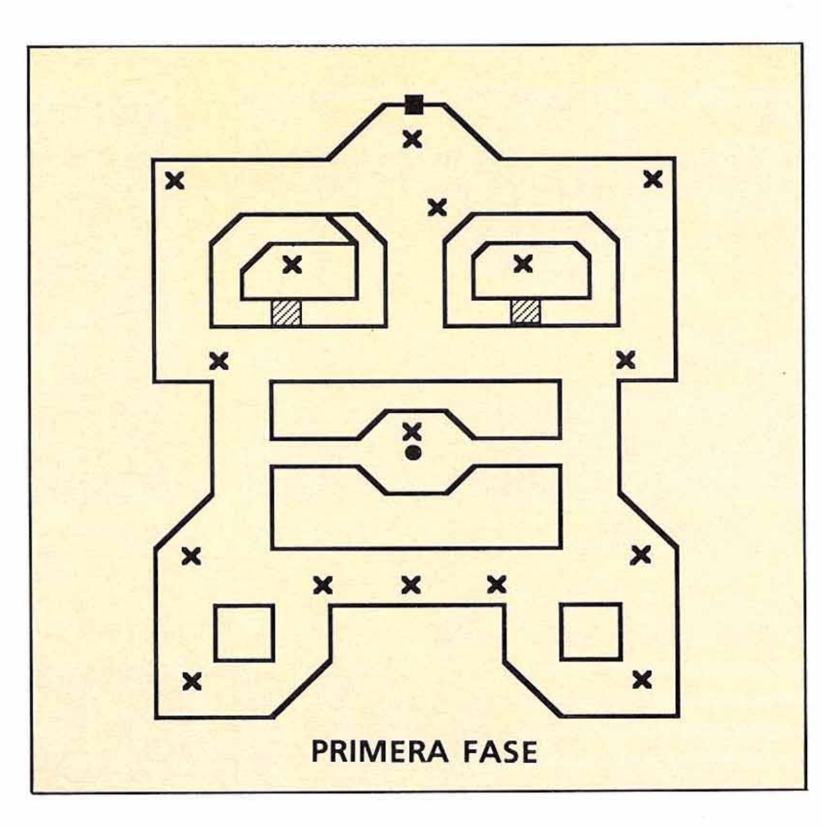
Los contenedores

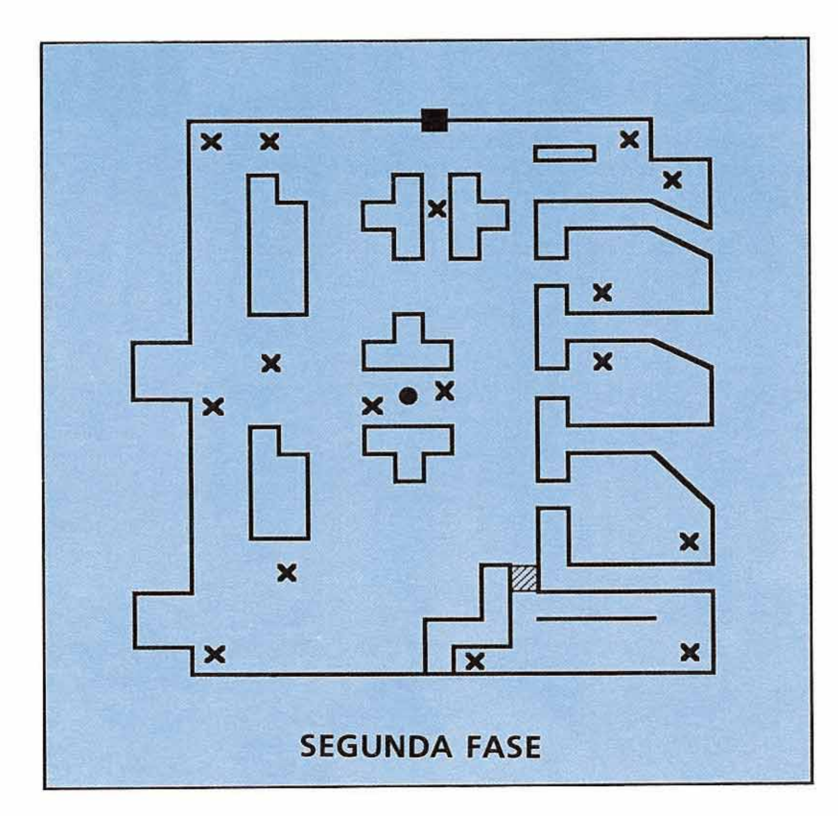
Estos dispositivos se encuentran en algunos puntos de las paredes de los complejos que constituyen el escenario de la primera parte de cada fase. Hay que tener en cuenta que al comienzo de cada fase el personaje o personajes protagonistas se encuentran armados con un rifle básico de alcance limitado que, aunque bastante eficaz contra los enemigos que encontraremos en cada complejo, puede ser intercambiado por otras armas con capacidades muy superiores. Para ello, basta con tocar estos contenedores por cualquiera de sus laterales, obser-

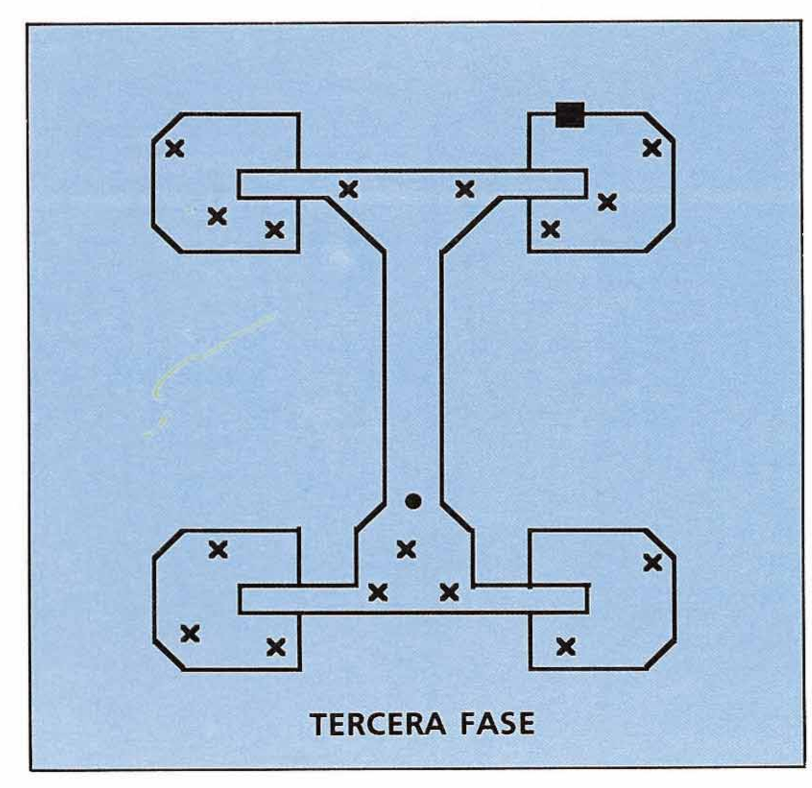


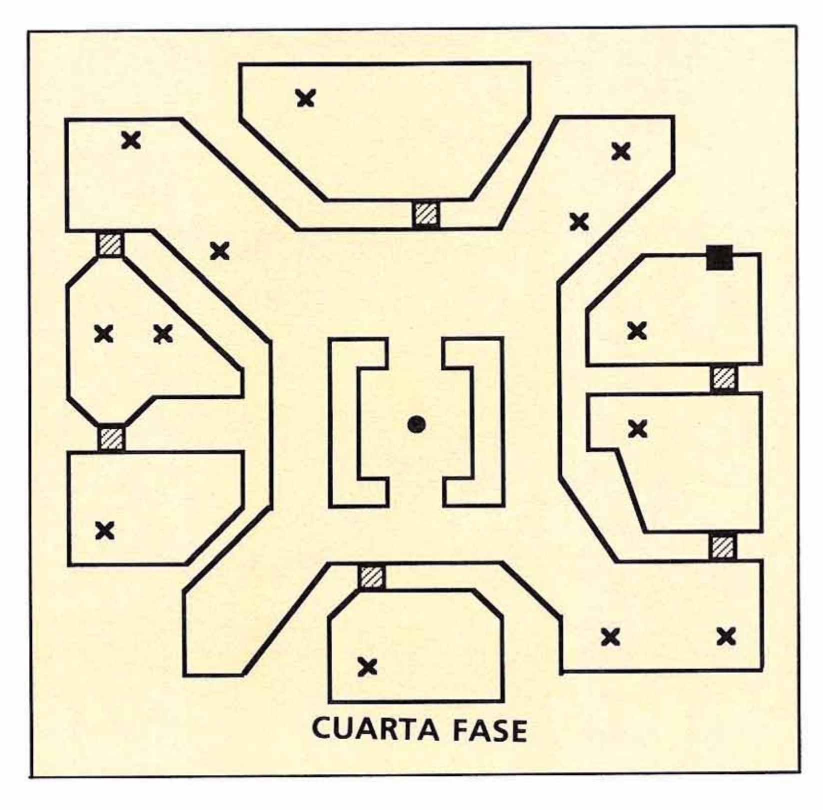
ALIEN SYNDROME
La casa de los horrores











vando el símbolo situado en su superficie que debe servirnos para identificar el contenido del mismo y así evitar recoger armas con un potencial de disparo inferior a la llevada actualmente. Las armas así conseguidas se conservan en la segunda parte de cada fase, en el enfrentamiento con el gran monstruo que nos impide el acceso a la siguiente fase, pero no pierden una vez eliminado dicho enemigo de manera que siempre comenzamos una nueva fase con el arma inicial.

—Láser. Identificado por la letra L es posiblemente el arma más eficaz pues dispara rayos discontinuos que atraviesan completamente la pantalla destruyendo a cuantos enemigos encuentre a su paso.

—Bombas. Su código es la letra B y es un arma de capacidad media que, aunque bastante eficaz contra los grandes monstruos, resulta difícil de aplicar en las fases de complejo pues su radio de acción es muy corto y ha de ser utilizada cerca del enemigo a destruir.

—Lanzallamas. Se identifica por la letra F. Se diferencia de las demás armas por ser de efecto continuo, es decir, produce un disparo constante y de corto alcance mientras pulsemos el botón de disparo. Dado que permanece activa mientras caminamos y puede ser orientada a voluntad se convierte en un arma especialmente eficaz para proteger nuestra trayectoria mientras caminamos por el complejo.

—Bolas de fuego. Identificadas por las letras FB (fireballs), son armas muy similares a las bombas con ciertas mejoras en cuanto al radio de acción y capacidad destructiva.

—Opción. Estos contenedores, marcados con la letra O, se encuentran disponibles solamente en la versión Spectrum y tienen un funcionamiento especial pues no sustituyen al arma actualmente seleccionada sino que la complementan. Por cada contenedor de este tipo (es posible acumular los poderes obtenidos), conseguiremos un droide de protección que se coloca automáticamente a nuestras espaldas y sirve de escudo contra los disparos enemigos.

Algunos contenedores, marcados con las letras MAP, no contienen armas sino monitores de ordenador que nos permiten acceder a un mapa miniaturizado del complejo. En el mapa aparece un silueta esquemática de las paredes del edificio, indicando en color claro nuestra posición actual y como puntos parpadeantes la situación de los prisioneros que aún no hayan sido rescatados. La situación de la salida no se encuentra reflejada en esta opción, pero si en los mapas que acompañan a este artículo y que podréis encontrar en estas mismas páginas.

Finalmente, otros contenedores llevan en su superficie un signo de interrogación. Se trata simplemente de lugares de bonificación que proporcionan una cantidad variable de puntos.

PRIMERA FASE

Primera parte. Los guardianes del complejo son enormes gusanos que se desplazan lentamente arrastrándose sobre el suelo, algunos de los cuales disparan mortíferos proyectiles que atraviesan completamente la pantalla. La salida se encuentra en la parte superior central del complejo, inmediatamente por encima de uno de los prisioneros.

Segunda parte. Nos enfrentamos a un asqueroso monstruo de cuerpo esférico con dos cabezas, una de niño y otra de anciano, y un único brazo en la parte trasera. El monstruo se desplaza siguiendo una trayectoria vertical y la parte central de su cuerpo se abre a intervalos para dar salida a unas pequeñas serpientes oscuras que, una vez en libertad, se dirigen siempre en línea recta hacia el personaje. Es necesario ametrallar al monstruo en los breves momentos en los que se abre su parte central, a la vez que destruyes las serpientes y esquivas los disparos que surgen de la cabeza de la bestia. Una vez destruida, el cuerpo explota y la cabeza del niño y el brazo salen disparados hacia la izquierda de la pantalla a gran velocidad. La cabeza de anciano continúa viva e intenta colocarse en la misma horizontal que el personaje, pues una vez en línea se convierte en un horrible insecto que recorre la pantalla en un movimiento de ida y vuelta, siendo éste el único momento en el que es vulnerable.

SEGUNDA FASE

Primera parte. Los enemigos que pueblan el complejo son unas extrañas criaturas de largos brazos y enormes orejas que surgen de unos generadores que pueden ser destruidos con un elevado número de disparos. La salida se encuentra en el extremo central superior. Una vez finalizada esta parte será ne-

SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Alien syndrome
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 39999: LOAD ""CODE 40000: P
OKE 23658,8: CLS : DIM a$(1)
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 40
647,0
  50 INPUT "Cualquier numero de
prisioneros?"; LINE a$: IF a$<>"
S" THEN POKE 40651,0
  60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": POKE 23624,0: PAUSE 1
00: CLEAR
  70 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 400
39
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	40094000000014004B9C10	404
2	000A3F8957BFFE305B5C	973
3	A3DBFE1800005B100000	767
4	00639E6C9E00000040F3	830
5	ED7BB2A0CD1A9F1E013E	1181
6	08D3FE2632069C3E16CD	1012
7	4B9D30F53EC6B830F025	1294
8	20EF06C9CD4F9D30E678	1317
9	FED430F4CD4F9D30DC3E	1529
10	C332669DDD21659C1102	1034
11	00ED5F06122E017806D7	744
12	CD4B9DD03EE4B8CB153E	1405
13	16D2AC9C3A649C853264	1157
14	9C653A169FAAABDDACDD	1451
15	ADADDD770060ACB6328	1044
16	0D3A169FC65983923216	888
17	9F0505053A169FC69732	812
18	169FDD231B7AB3C2A99C	1284
19	C3099D21369D22F59C06	1046
20	02D17AB3C8DDE1E1C3A9	1747
21	9C2A659C117C1BED52C2	1136
22	C29E21249D22F59CDDE1	1459
23	1101000602C3A99CD17A	877
24	B3CAF79CD5DDE1131101	1480
25	000604C3A99CD17AB3C8	1240
26	DDE1E16101FD7FED694C	1567
27	CB710606C3A99CCD5F9D	1305
28	D0C3529D7BE607CA959D	1510
29	3E00C35D9D3E133D20FD	934
30	A7042003C9C29EDBFE1F	1263
31	C8A9E62028F1792F4F3E	1221
32	00F608D3FE37C9D905C2	1391
33	DC9D1C7BFE05203121FF	1156
34	9D22509D23D93E10C35F	1048
35	9DD921529D22509D2321	985
36	B89D353E0FD9C25F9DD9	1351
37	ED5F3611217D9D22509D	989
38	1E02160218041100160A	133
39	7BD6024F060021179F09	648
40	7E01803D6F2600094F3E	615
41	50914F06037A1650D9C3	949
42	5F9D7832F69D06047E12	979
43	14230D200721803D10F4	589
44	1805C810EF180006003E	576
45	02CB65D9C35F9DD92117	1243
46	9F06027EE60728033518	650
47	051E2016403D2310F006	511
48	031C3E0835F2329E3E05	671
49	364F1C2B35F2329E3E02	771
50	364F2B3526002EE02152	652
51	9D22509DD9C35F9D225F	1221
52	9EED53619EDD7E00AEDD	1475
53	770023DD230B78B1C81B	945
54	7AB320ED2A5F9EED5B61	1290
55	9E18E4000000007C2163	666
56	9C8623BE205621000022	700
57	F59C22509DAF32669D32	1206
58	DB9C32E89C3AD79D673A	1404
59	B39D4F06036936002C10	643
60	FB247CE60720F2210040	1019
61	110018DD2110A401F05B	807
62	DDE5C5CD3C9EC1DDE121	1742
63	679C111601CD3C9EC3C3	1112
64	9E000000000000000000	158
65	0000C73E7E328FB9AF32	990
66	43C3C900000000000000	463
73	0000000000003E10004C	154
74	F3DD21B6A02AB4A0DD7E	1568
75	03070707E6073C4F57D9	704
76	DD6E00DD6601DD460278	1068
77	E63F5FDD7E03E61F8787	1269
78	8757780104000DD090707	591
79	E603FD67434DFE023005	1042
80	FD6A424D543CCD3EA0D9	1290
81	2B1520C90600517AD9CD	928
82	869FCD3EA0D9B0471520	1237
83	F278B720EB7CB520A5FD	1567
84	213A5C215827D9C9CD31	1015
85	A0ED73959FF9F1E1D1C1	1937
86	FDE1313F66B7C8FD7CFE	1706
87	02301CCD08A0CD22A0CD	1055
88	EF9F3EFF05C06962CDD4	1532
89	9F4D54FD453EFF1DC03C	1240
90	C9CD08A0CD22A0CDD49F	1549
91	3EFF05C04369CDEF9F4D	1366
92	3EFF15C03CC9FD7CB7EA	1585
93	DC9F2DC92CC9247CE607	1267
94	C07DC6206FE6E0C87CD6	1650
95	0867C9FD7CB7EADE9F25	1524
96	7C2FE607C07DD6206F2F	1129
97	E6E0C87CC60867C9FD7C	1665
98	B77CEA10A02FE607C0E5	1422
99	7C1F1F1FE603F65867CD	1092
100	22A0E1C9D5EB2AB2A073	1563
101	23722322B2A0EBD1C96F	1312
102	2600878785876F0158A0	936
103	09C9E5C5F5D97AD9CD31	1691
104	A0010A00092256A0F1C1	894
105	E1ED735FA0316CA0FDE5	1631
106	C5D5E5F5313F66C95000	1379
107	FF3F1700FF17E0024400	913
108	005809000009E0030000	333
114	00000000000000004366	169
115	02000040C938FF579718	840
116	81000000000000000000	129

DUMP:	50.000
N.° BYTES:	1.151

Teclear el listado 1 y salvarlo en cinta, a continuación utilizando el Cargador Universal de C. M., teclear el listado 2 y salvarlo después. Rebobinar la cinta y teclear LOAD " ". Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

cesario proceder a otra carga en la versión Spectrum.

Segunda parte. En el lado derecho de la pantalla se encuentra una extraña estructura de la que surge, a intervalos regulares, un brazo que lanza peligrosas piedras hacia la izquierda. Protegiendo a dicha estructura encontramos un cinturón giratorio de rocas oscuras que además se alejan momentáneamente del centro en los instantes en los que el brazo sale a la superficie. La estrategia debe ser sencilla, destruir primero el cinturón de rocas para proceder a continuación a eliminar el brazo cuando éste sale de su escondite.

TERCERA FASE

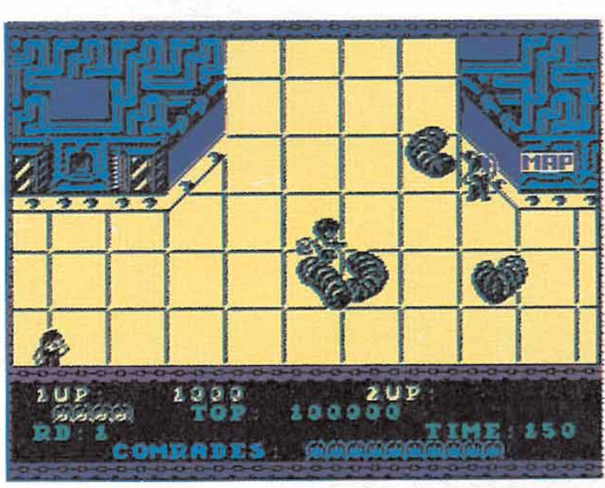
Primera parte. Los únicos enemigos son unas peligrosas hileras de esferas que, del mismo modo que ocurría en la fase anterior, surgen de generadores que pueden ser destruidos para así evitar que salgan más esferas de su interior. El complejo tiene la forma de un largo brazo vertical que comunica a cuatro bloques en los extremos, y es precisamente en el bloque superior derecho donde se encuentra la salida.

Segunda parte. El monstruo que debemos destruir en esta ocasión es una especie de gigantesco insecto inmóvil que dispara peligrosas bolas de fuego tanto de sus apéndices superiores como de la trompa situada verticalmente sobre la cabeza. La mejor estrategia es acercarse al vientre de la bestia, su único punto vulnerable, y disparar sobre él pues de ese modo los disparos de los extremos no te alcanzan y sólo deberás prestar atención a los que surjan de la trompa.

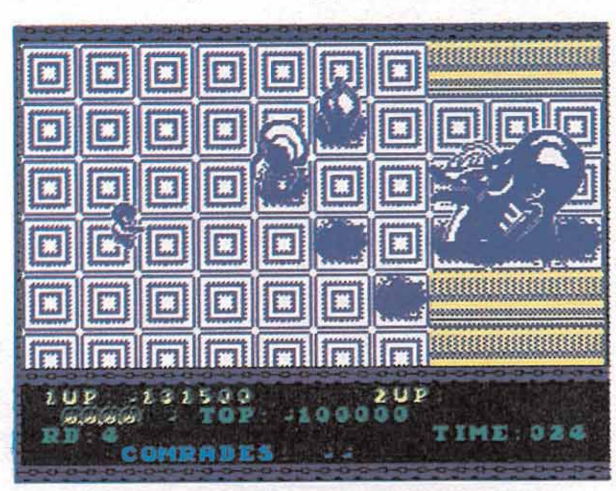
CUARTA FASE

Primera parte. Los enemigos parecen haberse multiplicado en el nuevo complejo pues encontraremos pequeñas lombrices inmóviles en forma de uve que se agitan levemente sobre su punto de descanso y una especie de horribles piojos que surgen de los ya inevitables generadores. En esta ocasión los propios generadores están dotados de cierto movimiento y resultan aún más difíciles de destruir. Esta parte contiene gran cantidad de puertas y la salida se encuentra en la parte superior derecha del complejo, a la que sólo se puede acceder tras atravesar dos puertas desde el extremo inferior derecho. La última y definitiva carga de la versión Spectrum debe realizarse en este momento.

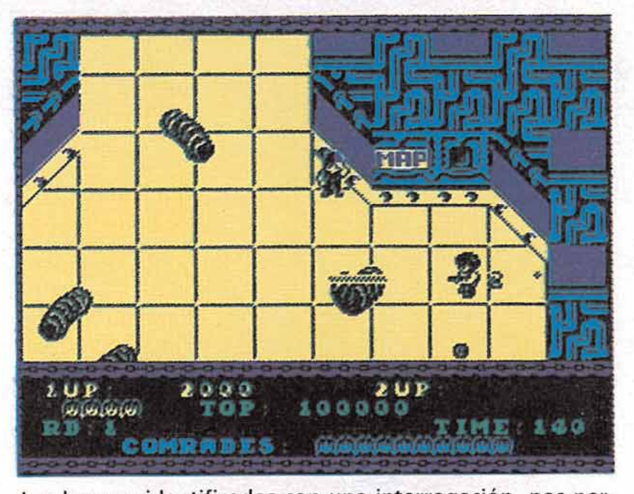
Segunda parte. Cinco boquetes parecen haberse abierto en el suelo de la habitación. Los cuatro primeros son más pequeños y de ellos surgen intermitentemente horribles cabezas que, por suerte para ti, no disparan. Puedes optar por destruir estas cabezas si lo deseas, pero tu verdadero objetivo es el gran monstruo situado detrás de los demás, el cual sólo puede ser eliminado a base de un elevado número de disparos en las fauces.



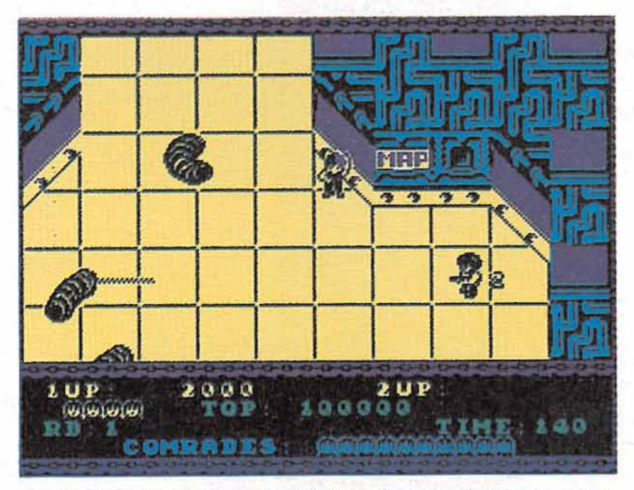
A lo largo del juego encontraremos contenedores en los que podremos conseguir nuevas y potentes armas.



El lanzallamas es el único arma de efecto continuo, permanece activa mientras caminamos y puede ser orientada.



Los lugares identificados con una interrogación, nos permitirán conseguir puntos de bonificación.



A través de un pequeño monitor podremos observar un mapa a escala en el que se representa nuestra situación.

Para obtener inmunidad en la versión Amstrad, basta con pulsar las teclas «Z», «K» y «D» al comenzar cada fase.

QUINTA FASE

Mientras caminas hacia arriba observarás que no es posible retroceder a los lugares ya visitados. A los pocos segundos te encontrarás frente a un monstruo cuyas dimensiones dejan francamente en ridículo a todos los enemigos aparecidos con anterioridad. Se trata de una enorme cabeza de color magenta, con grandes orejas en los extremos de sendos apéndices, que permanece inmóvil sobre el suelo. Cinco extrañas formas indestructibles reposan cerca de su boca, pero pronto observas que la gran boca se abre y las formas se lanzan hacia los extremos de la pantalla, recorriendo sus laterales a gran velocidad con gran peligro contra tu vida. Sin embargo, tu objetivo es un extraño engendro que revolotea sobre la cabeza de la bestia, cuyo vientre parpadea cada vez que recibe uno de tus disparos. Tras un elevado número de impactos mientras esquivas las formas voladoras el monstruo será destruido.

El horrible monstruo ha desaparecido sin dejar rastro, pero nada parece haber ocurrido. Sigue caminando hacia arriba y pronto comprobarás que el edificio se estrecha y que pronto no puedes continuar caminando. Algunos de los prisioneros rescatados se han desplazado hasta allí para felicitarte por el éxito de tu misión y te aplauden en reconocimiento de tus hazañas. Deja pasar los treinta segundos del reloj en medio de felicitaciones y podrás leer el mensaje final. Si en el futuro otra especie alien tiene la desgraciada idea de invadir la Tierra solamente tú serás capaz de salvarnos de nuevo.

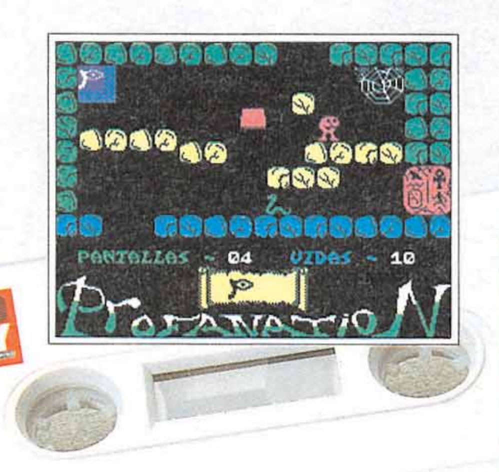
Notas del cargador Spectrum

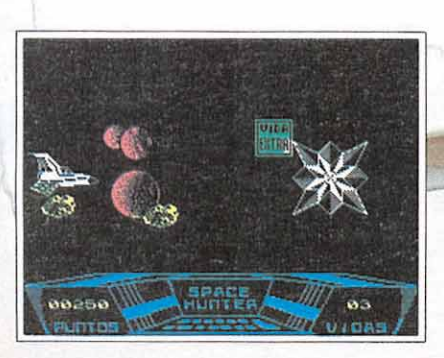
Por razones desconocidas al comenzar la última carga de la versión Spectrum (segunda parte de la cuarta fase) el programa parece colgarse y formas extrañas aparecen en la parte superior de la pantalla. Sin embargo basta con esperar que el reloj llegue a cero para que, tras perder una vida, aparezca el mismo escenario pero esta vez en condiciones correctas. No hemos incluido el poke de tiempo infinito (POKE 42557,0) porque de utilizarlo no sería posible solventar el problema anterior y no aparecería el mensaje final del juego, al no decrementarse nunca el periodo de treinta segundos destinados a vítores y aplausos. POKE 47503,126 proporciona vidas infinitas y POKE 49987,0 cualquier número de prisioneros. ■

P.J.R.

¡MONSTRUOSO!

Todos los meses y por sólo 375 ptas. hazte con tu revista. Microhobby en todos sus números incluye, además de toda la información para tu Spectrum, una cinta de regalo con un original de DINAMIC, programas, cargadores, pokes, etc...





MENSUAL 375 Ptas.

TERCERA ÉPOCA AÑO VI · NÚM. 187

MICRO HOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO VI · NÚM. 187

00187

8 414090 100069

¡YA A LA VENTA!

NUEVO

«THE MUNSTERS»

«XENON»

«SCORE 3020»

«DOUBLE DRAGON»

«ALIEN SYNDROME»

...CALC: HOJA DE CÁLCULO PARA +3

Z88: EL ÚLTIMO INGENIO DE SINCLAIR

Cassette con:

«ABU SIMBEL PROFANATION»

Original Dinamic

«SPACE HUNTER»

Cargadores para:

«WEC LE MANS»,

«VICTORY ROAD»,

«ALIEN SYNDROME»,

«THE MUNSTERS»,

«THE DEEP»,

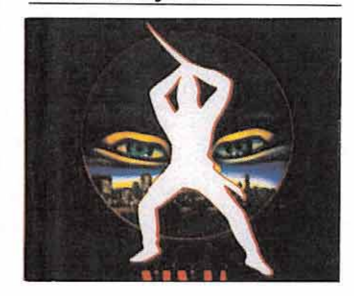
«DOUBLE DRAGON»

Ganadores de los concursos Afterburner y Last Ninja

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Last Ninja 2



He aquí el uso de los distintos objetos que te irás encontrando a lo largo del juego. Si lo utilizas de esta manera te será más fácil concluirlo. Partes:

CENTRAL PARK:
CUADRO AMARILLO: Al darle un puñetazo se abre una trampilla.
LLAVE: Abre verja.
NUNCHAKOS: Dividido en dos partes. Busca en las puertas azules.
PALO: Arma, sirve para pasar de pantalla al tocar con ésta una barca en una isla, para luego cruzar el río.
ESTRELLAS: Arma esencial. Se encuentra en una caja.
HAMBURGUESA: Vida extra.
LIBRO: Con el cogeremos una clave en la fase THE OFFICE.

THE STREET:
HAMBURGUESA: Vida extra.
CÓCTEL MOLOTOF: Nos ayudará a pasarnos el cocodrilo de la fase THE SEWERS.
LLAVE: Sirve para abrir una alcantarilla y pasar de fase.
PUERTA: Al derribarla, podremos entrar en una pantalla donde se encuentra la espada.
ESPADA: Si encuentras algo mejor cógelo.
ADVERTENCIAS: No paséis los semáforos en rojo.

THE SEWERS:
LLAVE: Abre una trampilla cuadrada en el suelo.
FUEGO: Si tenemos el COKTEL nada más tenemos que tocarlo, y dirigirnos hacia el cocodrilo y lanzárselo pasando así de fase.

THE BASEMENT:
TARJETA: Abre la puerta del ascensor pudiendo pasar de fase.
POLLO: Dáselo al leopardo Negro, pero envenenado.
VENENO: Sin el pollo te mata.
HAMBURGUESA: Vida extra.

THE OFFICE:
ORDENADOR: Si lo tocamos con el libro nos dará una clave para abrir una caja de seguridad en la fase THE FINAL BATTLE.
TIMBRE: Se encuentra encima de una mesa. Al tocarlo se abrirá una puerta secreta.
VENTILADOR: Pásatelo caminando poco a poco desde la pared y luego abre la verja.
NOTA: Una vez en la azotea, donde está el helicóptero, salta como si quisieras salir de la pantalla.

THE MANSION:
CUERDA: Desvía el chorro de vapor. Una vez usado quítatelo.
ADVERTENCIA: Nada más empezar intenta caer en la torre y luego déjate caer por la ventana del tejado.

THE FINAL BATTLE:
CAJA DE SEGURIDAD: Esta oculta detrás de una especie de cuadro rojo. Una vez abierta la caja coge la esfera y ten suerte.
ESFERA: Déjala donde la cogiste cuando mates al NINJA.

J. A. Fernández & MCA.
(Tarragona)

Nemesis



Con estos pokes te será infinitamente más fácil seguir el juego.
POKE 5975,189
SYS 5768

Esteban y Rosa
(Huelva)

Who Dares Wins II

Hacer un reset y teclear:
POKE 18105, 173 Vidas infinitas
POKE 5686,176 Quitar sonidos
SYS 18185

Jesús de la Torre
(Jaén)

Road Runner

Vidas intinitas:
POKE 43241,36
SYS 4126.

Esteban Gil
(Huelva)

Army Moves

La clave de la segunda parte es 51237.

Alejandro Ramírez
(Barcelona)

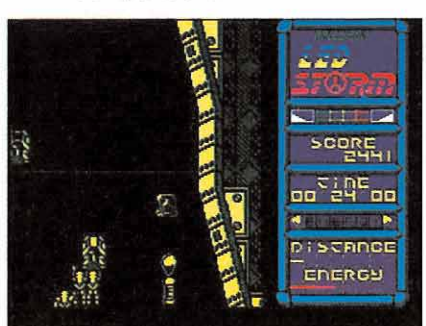
LED STORM

Estamos en el futuro. Nuestros descendientes no tienen nada mejor que hacer que dedicarse a hacer carreras a vida o muerte. Bienvenido a una mortal y original carrera en la que tendrás una nueva oportunidad para demostrar, como en otros tantos juegos, que tienes madera de campeón.

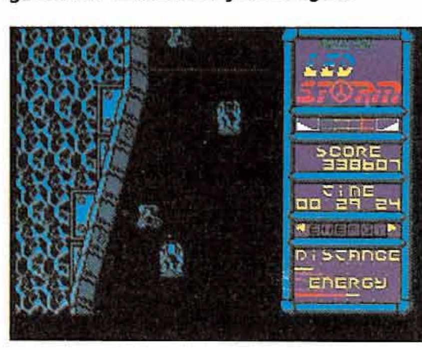
Y en esta carrera no pienses que te espera ninguna sorpresa. Como de costumbre, tendrás que esquivar y procurar sacar de la carretera a tus numerosos enemigos. Para no variar, el combustible de tu coche decrecerá lenta pero seguramente, y tendrás que reponerlo con las cápsulas que encuentres a tu alocado paso. Tampoco vas a echar de menos los típicos y tópicos charcos de aceite que provocan la pérdida de control de tu sofisticado vehículo. Por supuesto, no faltan los enormes precipicios que saltar con las inevitables rampas de ayuda. También deambulan por los parajes los últimos protagonistas: camiones y motocicletas.

Objetivo

Llegar a la meta. La meta se llama Sky City. El juego se desarrolla en carreteras estelares. Por esta razón, si te caes por algún agujero podrás ver como tu coche se va haciendo pequeñito hasta desaparecer en las profundidades. Destaca la gran velocidad a la que se desarrolla la competición.



La acción se desarrolla en nueve zonas plagadas de obstáculos y enemigos.



En tu recorrido podrás recoger diferentes objetos que te permitirán reponer parte de tu energía.

A lo largo de tu camino habrás de atravesar distancias zonas que variarán ligeramente en decorado y totalmente en color.

La sofisticación de tu coche no se traduce en un control complicado (suspiro de alivio), el cual se realiza de la forma clásica, esto es: arriba, acelerar; abajo, frenar... Tampoco hay gran abundancia de indicadores. Estos se sitúan a la derecha de la pantalla y son, de arriba abajo: magnífico rótulo del juego, velocidad o aceite (lo siento, no puedo asegurar que sea uno u otro), puntuación realizada, tiempo consumido en la carrera (no el que te queda, sino el que llevas), letrero de energía (ahora lo explico), distancia recorrida (indicada por un trazo amarillo) y energía que resta, colocada con los colores clásicos: rojo cuando queda poca...

En el letrero de «Energy» se van colocando ciertas letras que consigues durante la carrera, de forma que cuando completas la palabra te reponen cierta cantidad de fuel.

Obstáculos y enemigos

Casi nada innovador aquí: entre los enemigos encontrarás coches grandes y pequeños, motos, camiones y otros vehículos de variadas formas.

Algunos de ellos dejan a su paso resbaladizos charcos de aceite. Otros, por el contrario, tienen la indecencia de lanzarte proyectiles. Finalmente, están los patinadores que se agarran a tu coche cuando pasas por su lado. Su efecto consiste en impedirte saltar. La forma de conseguir que te suelten es moviéndote a izquierda y derecha. En general, los podrás destruir a todos saltando sobre su carrocería, menos en el caso de los camiones.

En cuanto a los obstáculos, te lo puedes imaginar: charcos de aceite, grandes simas sin fondo y barreras astutamente colocadas en mitad de tu trayecto. Tu coche pierde energía, pero sólo será destruido si caes en un agujero o el final de tu salto es sobre una barrera.

La forma de evitar los abismos es aprovechando las rampas de salto. Al pasar sobre ellas tu coche se verá impulsado por los aires sin necesidad de tu ayuda. Es importante esto, pues si eres tú el que intentas saltarlas sin pasar por las rampas sufrirás una pequeña caída.

Finalmente, ten en cuenta que los abismos más peligrosos son los colocados en mitad de la carretera. Su presencia te será indicada por unas flechitas apuntando a ambos lados, pero no te confíes: cuando dichos indicadores aparezcan probablemente sea demasiado tarde.

Repuestos

Para seguir en su tradición de juego típico, encontrarás en tu camino cosas que recoger:

—Botellas de aceite, de utilidad poco clara para quien esto escribe.

—Símbolos: aparecen tres clases de letras: la E de energía, que incrementará levemente (y tanto) este indicador; la P de puntos, sobran las palabras, y la B de barreras, que tampoco merece mayor comentario.

—Cápsulas de combustible: aparecen periódicamente. Si están colgadas de un paracaídas tendrás que saltar para recogerlas. Si no, simplemente pasar por encima. Incrementan tu energía de una forma más tangible.

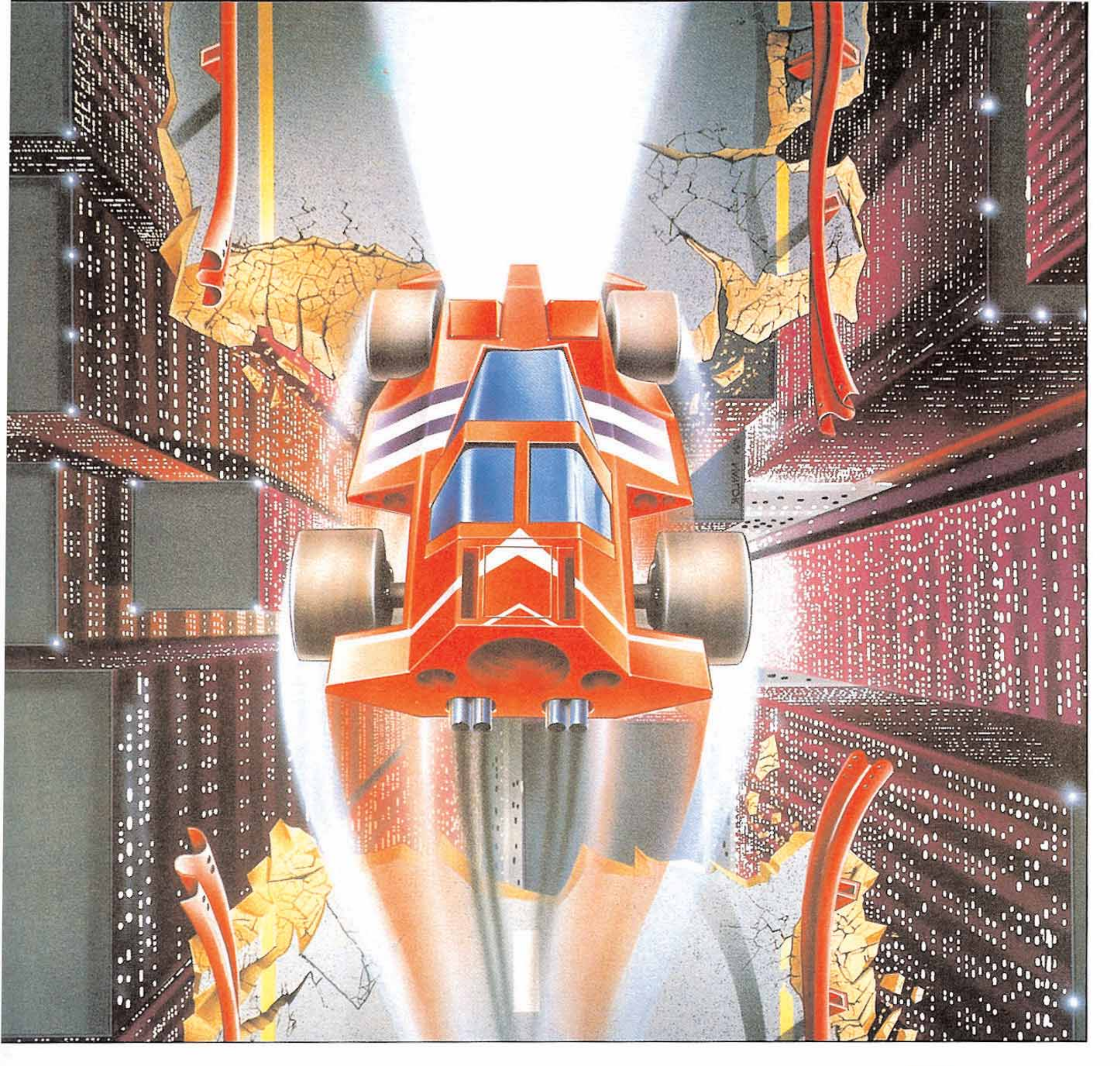
—Cajas: al pasar por ellas se recogen las letras que han de configurar la palabra «Energy», como se comentó anteriormente.

Breves notas sobre el recorrido

En total has de atravesar nueve zonas, al principio de cada una de ellas será repuesto tu combustible.

—Capital: en tu camino encontrarás varios abismos, así como patinadores y vehículos habituales. Su abundancia no será excesiva. Nada especialmente reseñable salvo la serie de camiones que tendrás que esquivar en los últimos tramos.

—Wetwood forest: tu gran enemigo aquí es la visibilidad que puede ser, en mi opinión, incluso dañina. Numerosas rocas



Carrera estelar

COMMODORE

```
8 PRINTCHR$(147):FORN=272TO311:READA:PO
KEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>4179THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
11 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N11
12 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA45,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

SPECTRUM

```
1 REM ****** LED STORM ******
2 REM **** SPECTRUM 48K *****
5 MERGE "": RUN 10
35 POKE 37327,0: REM NO MORIR
AL AGOTARSE LA ENERGIA
```

se interponen en tu camino haciendo que tengas que acelerar una y otra vez. Nada de abismos en esta fase. Los últimos tramos nos ofrecen un paseo entre acantilados con insistente caída de rodas, que no han de suponer peligro si poco antes has cogido barrera.

—Coral sea: semejante a la primera fase, pero de color obviamente azul («sea» es mar, en inglés, traduzco haciendo gala de mis impresionantes conocimientos en la citada lengua). Nada de particular. Aparecen unas naves desde abajo que se meten en la carretera en forma de obstáculo.

—Big cave tunnel: es igual que la primera zona sólo que de distinto color. Por supuesto, aumenta el número de obstáculos.

—Ruins desert: nuevamente encontrarás problemas de visión. No hay agujeros y la decoración es a base de cabezas y huesos de dinosaurios.

—Million valley: como la primera. Los saltos son ahora más difíciles y deberás moverte hacia los lados durante el vuelo para llegar a buen destino. También aumenta el número de estrechamientos. El final te reserva un coche lanzador de minas que no perturbará tu marcha si vas saltando de continuo.

Las tres últimas fases: Thunder Road, Marine Snow Pipeline y Sky City son exactamente como las anteriores, pero con más cantidad (que no variedad) de enemigos. Los abismos son cada vez más numerosos y los estrechamientos también. En particular, en Thunder Road tendrás que ir saltando casi todo el rato. Por otro lado, en Sky City las carreteras presentan estrechamientos muy abruptos, de tal forma que si no vas por el lugar adecuado terminarás haciéndote chiquitito (cayéndote, vamos). ■

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

MSX

Zanac

Para pasar el «roud 7» tienes que destruir la base en 15 segundos, para ello, la mejor arma es la onda violenta (n.º 7).

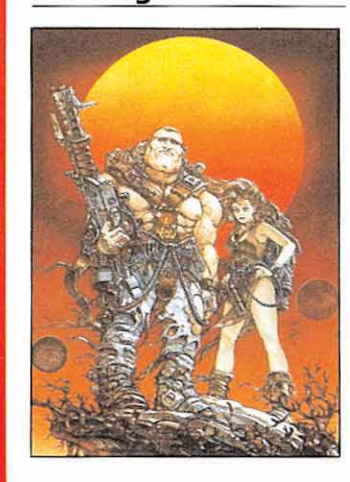
Miguel Carrillo (Málaga)

Meganova

2.ª carga es 26719 y la 3.ª carga es 16640.

Pedro Soto (Santander)

Sol Negro



La clave es 2414520 y además si cuando tienes controlada a la chica, matas al delfín y Neptuno enfadado te tirará tres tridentes, entonces volando vas a la parte superior izquierda y dejas que te mate el tridente superior y te volverás invulnerable.

Juan Caballe'y Pedro Hernández (Valencia)

Arkos

La primera clave es 19378, la segunda clave es 15720 y la tercera es la suma de las dos anteriores, es decir 35098.

Alfonso Bastidas (Cartagena)

Silent Shadow

Para facilitar el juego, seleccionamos 2 jugadores (aunque sólo seas uno) así podremos utilizar las bombas del jugador 2. Las bombas se optienen matando los enemigos terrestres. Cuando un jugador muera podremos utilizar las bombas de los dos jugadores.

David Llaveira (Tarragona)

Venom III

En este juego, si introducimos los tres códigos entonces queda un transporte por activar y el código para activarlo es el siguiente: «PETALS OF DOOM». Nos dejará en un lugar muy avanzado y con una super arma.

Cai Roige (Tarragona)

Operation Wolf

Después de pulsar la tecla para empezar, pulsamos cero, se descompondrá la pantalla y nos dará la bonificación y pedirá que carguemos la siguiente fase.

J. M. Copa (Tarragona)

COMMODORE

Jail Break

Vidas infinitas:
POKE 52050,174
POKE 52097,174
SYS 51200

Esteban y Rosa (Huelva)

Jack the Nipper

En la pantalla de presentación tecleamos ZAPIT y cambiará el borde y obtendremos energía infinita.

Carlos Pérez (Murcia)

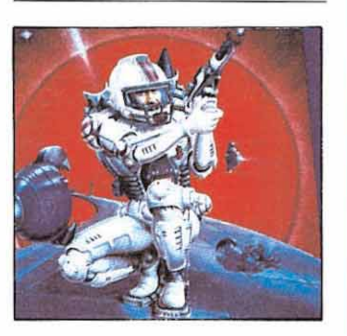
Labyrinth

Solución a la primera parte:

Go home, take, go outside, go west, go theater, give dollar bill, go north, give dollar bill, take, take, go south, look, look, look, look, look.

Pedro Pablo (Cádiz)

Exolon



Cuando sale el menú aprieta la D y escribe ZORBA obtendrás vidas infinitas.

Leonor Pous (Valencia)

Silent Shadow

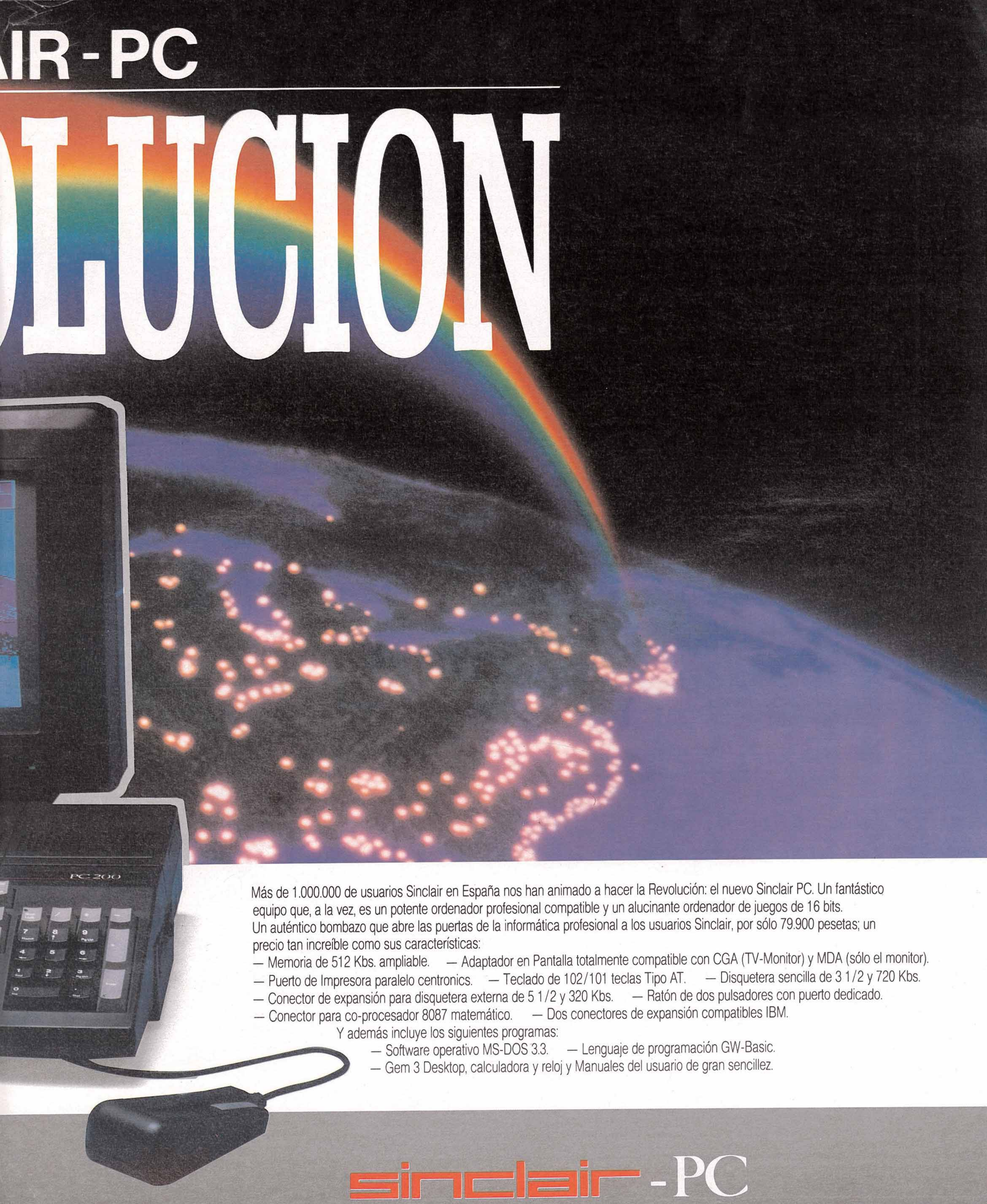
Estas son las claves de la segunda, tercera y cuarta fase:
2.ª HOLLAND
3.ª 42319
4.ª PB100

Rogelio Nebot (Castellón)



*** Monitor Opcional**

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

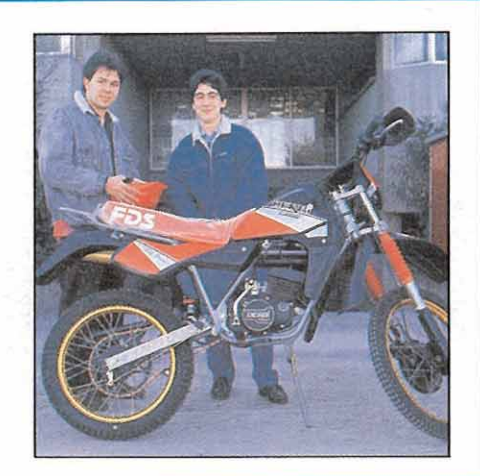

AIR - PC
OLUCION
PC 200
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.
sinclair -PC

MICROMANÍAS

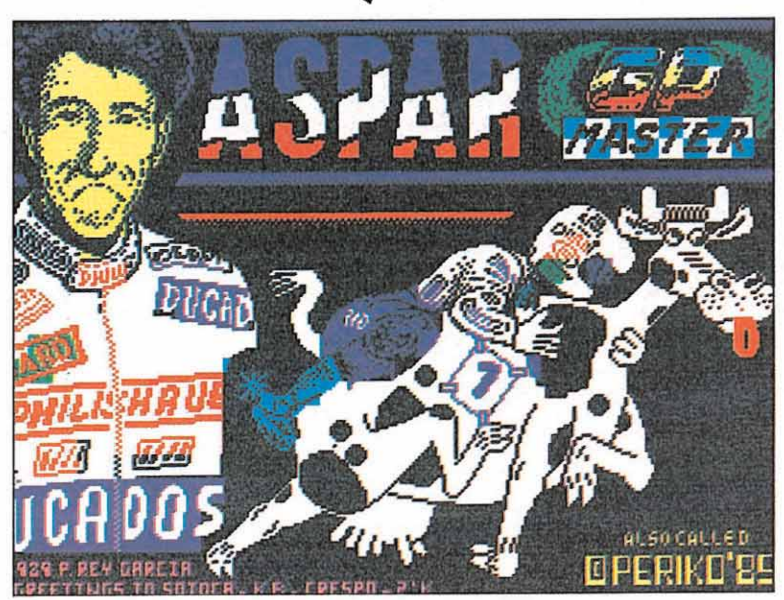
¡¡Vaya moto!!

Por fin, vamos a poder vaciar la redacción de las miles y miles de cartas que la han estado ocupando desde que los chicos de Made in Spain nos sugirieron la posibilidad de realizar un concurso sobre su juego «París-Dakar». Tras el riguroso sorteo ante notario, pudimos conocer la identidad del ganador, que dice llamarse Alberto Ureña López.

Amablemento accedió a trasladarse a nuestra redacción dónde recogió el premio, momento que captaron nuestras cámaras para que pase a la posteridad. En la foto las partes implicadas: Alberto, la moto y Jorge Granados, representante de Made in Spain. ■



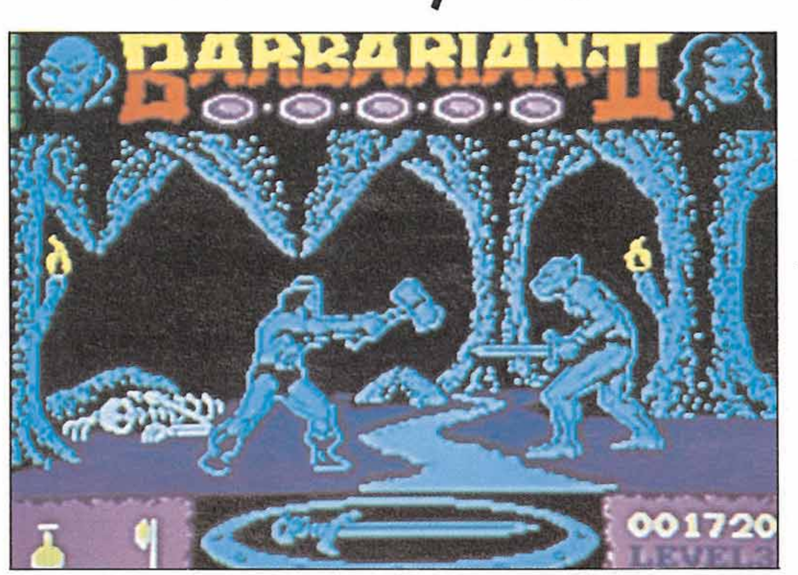
La otra pantalla

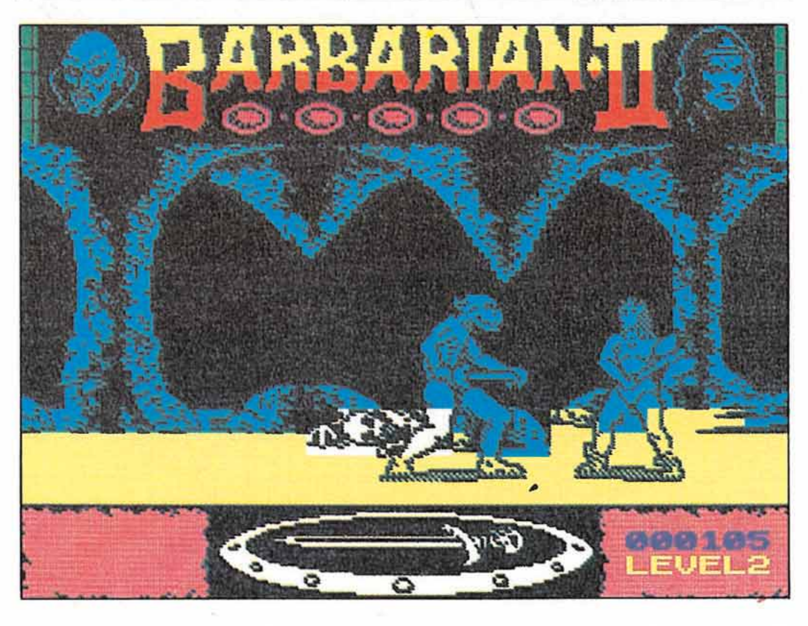


Tras el doblete conseguido el año pasado en 80 y 125 centímetros cúbicos, el campeonísimo Jorge Martínez Aspar ha decidido probar suerte en una nueva cilindrada que verá la luz en ésta ya inminente temporada motociclista, y que de momento será bautizada como 1.200 centímetros lácteos. En la imagen se puede observar al campeón valenciano probando uno de los nuevos prototipos -«Lucerita»-, con los que al parecer se están logrando ya óptimos resultados. Puestos al habla con Jorge, éste nos confirmó que tiene grandes esperanzas de conseguir el título mundial, afirmando textualmente que «tengo una vaca puntera, no es una vaca cualquiera, corre siempre acelerada, ¡ay que vaca tan salada!»...

Bromas aparte, la pantalla ha sido realizada por Pedro Rey García, de Madrid, que ha querido aportar así su granito de arena para «La otra pantalla»

Busca las diferencias





Hace ya algunos meses os ofrecimos en primicia las primeras imágenes que Palace había facilitado de la versión Spectrum de su sensacional «Barbarian II». Estas causaron sin duda un hondo impacto tanto entre nosotros como entre todos vosotros, debido a la altísima calidad de sus decorados y muy especialmente a la fantástica definición con que había sido diseñado su protagonista.

La sorpresa nos la llevamos cuando hasta nuestras manos llegó la versión definitiva del programa ¿qué había sucedido? El aspecto del juego había sido cambiado a nivel gráfico notablemente pero no para mejor, como cabía esperar, sino para peor.

Tal vez los señores de Palace se encontraran con las inevitables restricciones de memoria, o tal vez el juego resultara notablemente más lento, pero la verdad es que un cierto sentimiento de decepción —compensado eso sí por la increible calidad del juego— fue prácticamente inevitable... ■

Formidable que por fin los productores de máquinas recreativas hayan decidido tomarse en serio los video-juegos para los ordenadores domésticos. Esperemos que Tetris, además de ser el primero, no sea el último juego que desfile por la salas recreativas.

Lamentable que las revistas inglesas no hayan criticado la violencia ejercida contra un «indefenso» toro en el programa de U.S. Gold «The Human Killing Machine», cuando absolutamente todas pusieron el grito en el cielo al editarse la versión inglesa del programa de Dinamic «Olé Toro».

¿Qué pasará con las compañías de software que han quedado sin distribuidor tras la quiebra de Serma?

¿Cuándo verán la luz juegos históricamente «anunciados» como «Lorna» o «After the war»?

¿Por qué British Telecom, después de publicar los excelentes beneficios obtenidos por su división se software, formada por Firebird, Silverbird y Rainbird, ha decidido poner a la venta dichas sociedades?

¿Cuáles han sido los oscuros motivos que han impedido la publicación en España de programas como «Gary Lineker's Hot Shot», «Gary Lineker's Superskills» o «Roy of the Rovers»?

LA FRASE DEL MES

"Tengo un ordenador en mi casa de Zagreb, pero no me acuerdo de qué marca es"
(DRAZEN PETROVIC)
(Será por lo mucho que lo utiliza ..Je, Je, Je..)

Fichaje por fichaje



Gracias al incansable esfuerzo de nuestros intrépidos reporteros, hemos conseguido acceder a los ultra-secretos términos bajo los que fue firmado el acuerdo entre Drazen Petrovic y Topo para realizar «Petrovic Superbasket». Como condición principal e irrenunciable de dicho acuerdo figuraba una claúsula en la que a cambio de la cesión por parte de Petrovic de su nombre, Paco Pastor fuera integrado en la plantilla del equipo madridista al menos durante cinco temporadas con derecho a renovación, pasando así a convertirse en compañero de los Martin, Romay o del propio Drazen.

Por el momento no ha sido revelada la posición que Paco Pastor pueda desempeñar en la cancha, si bien fuentes dignas de todo crédito especularon con la posibilidad de que jugara de ala-pivot, o incluso de que apoyara en sus labores a Fernando Romay, dadas sus innatas condiciones para desempeñar cualquier puesto.

En la imagen podéis observar el preciso momento en que Drazen felicitaba a su nuevo compañero por su reciente fichaje.

NOTA IMPORTANTE: la notable diferencia de estatura que se aprecia entre Petrovic y Paco Pastor es en realidad un engañoso efecto óptico: Paco Pastor se encontraba al fondo de la habitación mientras que Drazen figuraba en primer plano... ■

2002 Historias del Futuro

DESTROYER-X9, el programa maldito

Destroyer-X9, así te llamabas, y eras el mejor juego de acción arcade jamás creado, o al menos eso decía la propaganda impresa en la carátula de la cinta en la cual estabas magnéticamente guardado. Reposabas tranquilamente en un estante de la sección de microinformática de unos grandes almacenes, rodeado de varias decenas de programas que, como tú, esperaban ser puestos en funcionamiento en algún ordenador. Esa idea te fascinaba: no dejabas de pensar en el momento en que alguien contemplase tus increíbles gráficos multicolores, escuchase tus fabulosos efectos de sonido y disfrutase a tope jugando contigo. Ése era tu gran y único deseo.

Pero había algo que tú, naturalmente, desconocías. Al poco tiempo de tu comercialización, una afamada y popular revista de software, en su sección de comentario de juegos, te condenaba al fracaso comercial. Decían que no aportabas nada nuevo eras otro juego más en el que solamente hay que disparar a todo aquello que se mueva por la pantalla; incluso afirmaron que no merecía la pena gastar el dinero en algo como tu. Por esta causa te llegaste a convertir en un programa maldito para todo posible comprador. Estabas condenado sin saberlo.

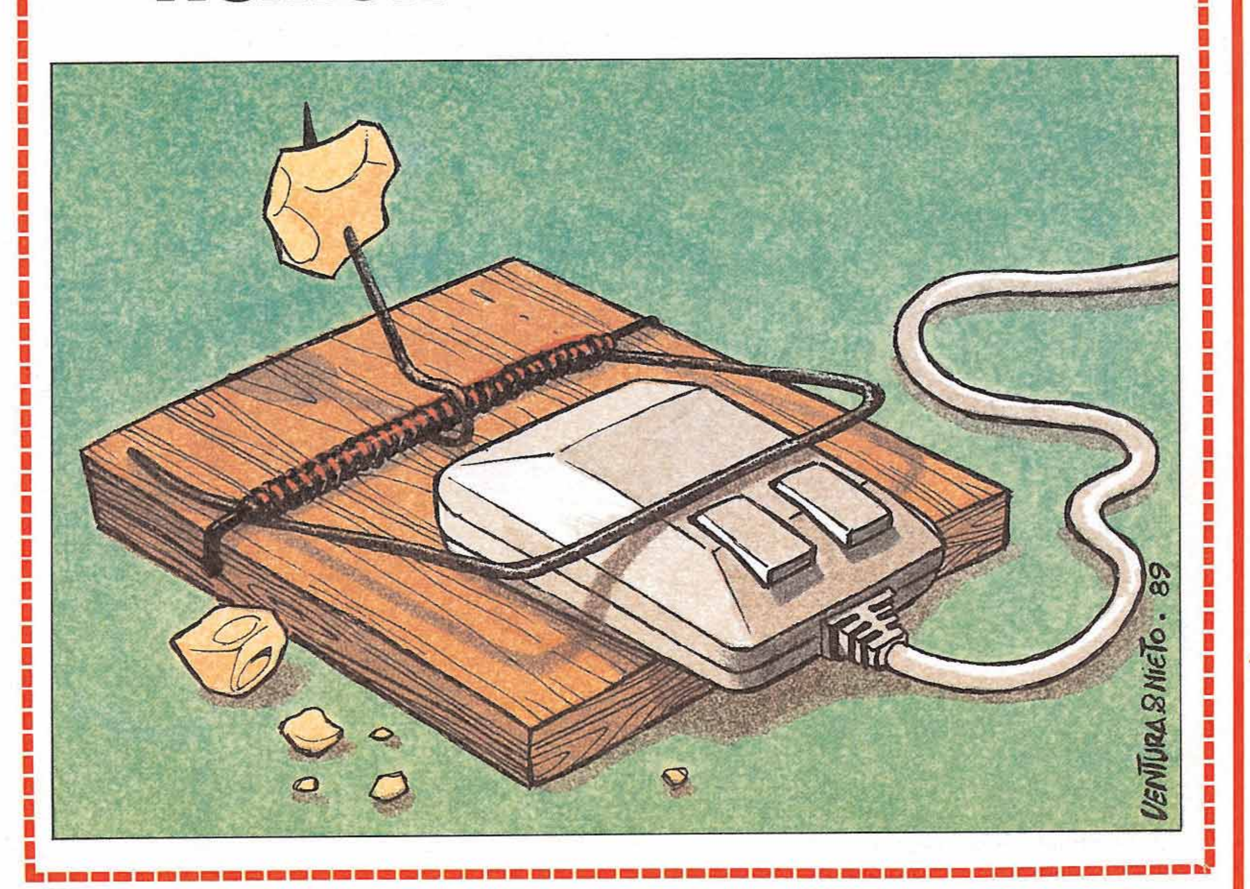
Pasaron los meses y tú continuabas en el estante. Todos los programas de alrededor tuyo, más pronto o más tarde, acababan siendo adquiridos por alguien, traían nuevas cintas y volvían a desaparecer. Pero tú continuabas allí, impotente, desesperado y sin comprender lo que ocurría. Con el tiempo te llegaste a convencer de que nadie se interesaba por ti. Finalmente, te sacaron del estante, te colocaron una etiqueta con un precio irrisorio y te arrojaron a un cajón donde había, revueltas y desordenadas, gran cantidad de cintas con programas en oferta, programas que nadie quería, programas malditos como tú. Continuamente la gente te manoseaba. Te cogían, leían brevemente la carátula de la cinta y te volvían a soltar. Y así un día tras otro.

Pero ocurrió cierta vez que no te soltaron. En vez de eso, pasaron por caja y abonaron el bajo precio que indicaba tu etiqueta. Una chispa de esperanza sugió en ti. Alguien te había comprado, no era un sueño, por fin una persona pensaba que servías para algo y te llevaba a su casa. Una vez allí, notaste con emoción cómo metían la cinta que te contenía en un cassette y lo ponían en marcha. Por fin te ejecutarías en un ordenador, después de tan larga espera, y podrías mostrar la calidad con que te diseñaron. Por fin se cumpliría tu ansiado deseo. Sin embargo, algo fallaba. Incomprensiblemente, a medida que avanzaba la cinta, te ibas desvaneciendo poco a poco. Desconcertado, sentiste como los más de 320.000 bits de información que te formaban iban desapareciendo rápidamente. Al cabo de pocos segundos no quedó ni rastro de ti.

Cuando se acabó la cinta y saltaron las teclas PLAY y RECORD, se paró la cassette. La cinta que antes guardó al programa Destroyer-X9 contenía ahora una grabación del último single del cantante de moda. ■

Eduardo Mena Nieto
(Vizcaya)

el HUMOR de Ventura & Nieto



MICRO Manía
Si no los tienes Pídenoslos

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANIA.
Puedes hacer tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00.

1



Target Renegade • La Guerra de las Vajillas • Black Beard • Garfield • Turbo Girl • Venom Strikes Back • La Pantera Rosa

2



Desolator • Charlie Chaplin • Mad Mix Games • Karnov • Hundra • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Gutz • Cybernoid

3

Beyond The Ice Palace • Los Pájaros de Bangkok • Gothik • Street Sports Basketball • Skate Crazy • Capitán Sevilla

4

Emilio Butragueño Fútbol • Hopping Mad • Terramex • Andy Capp • Tetris • Chicago's 30 • The Race Against Time • Mickey Mouse

5



Daley Thompson • Overlander • Street Figther • Dark Side • Vindicator • Meganova • Aspar G.P. Master • Humphrey

6

Thypoon • Samurai Warrior • Coliseum • The Games Winter Edition • Vampire's Empire • Operation Wolf • 1943 • Road Blaster • Where Time Stood Still

7



Barbarian II • Artura • Rock'n Roller • Thunder Blade • Soldier of Fortune • Live and Let Die • Intensity • Triple Comando • El Poder Oscuro • Cybernoid II • Sol Negro

8



Afterburner • Robocop • Wells & Fargo • Barbarian • Savage • París-Dakar • Navy Moves.

9

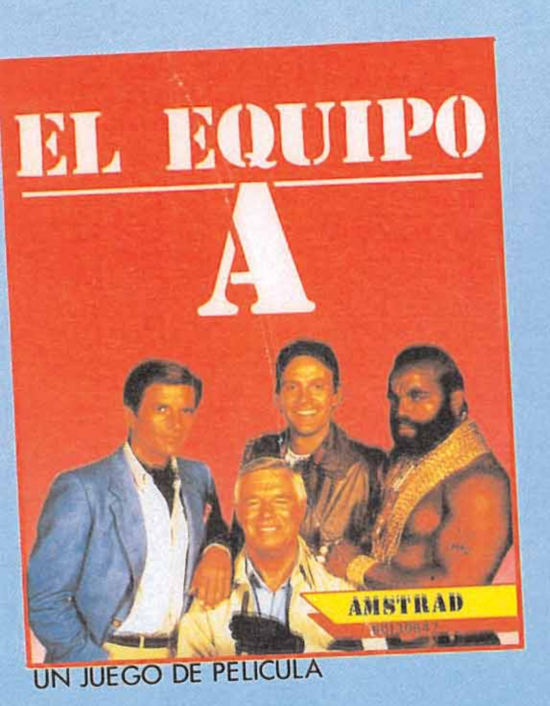
Pac-Manía • Batman, The Caped Crusader • Total Eclipse • Rambo III • The Last Ninja II.

10

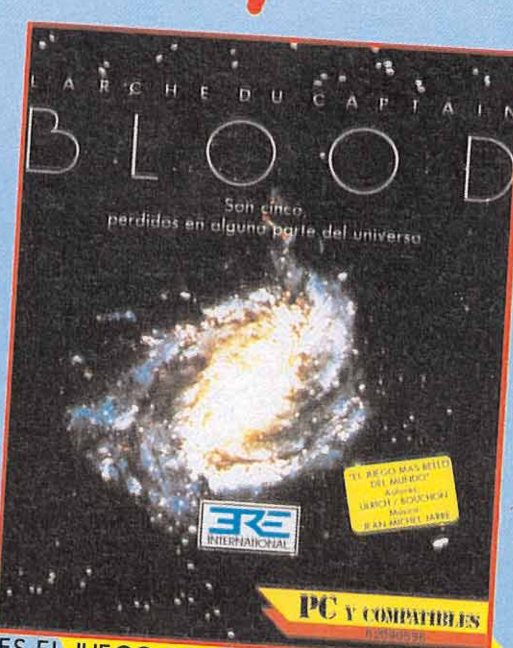


Dragon Ninja • Starglider 2 • Star Trek • Quién engañó a Roger Rabbit • Tuareg • R-Type • El Retorno del Jedi • Netherworld • Dark Fusion

Esto NO es todo

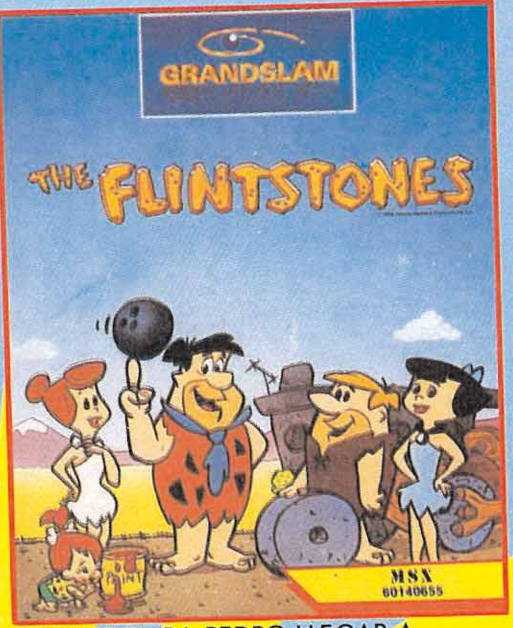


UN JUEGO DE PELICULA

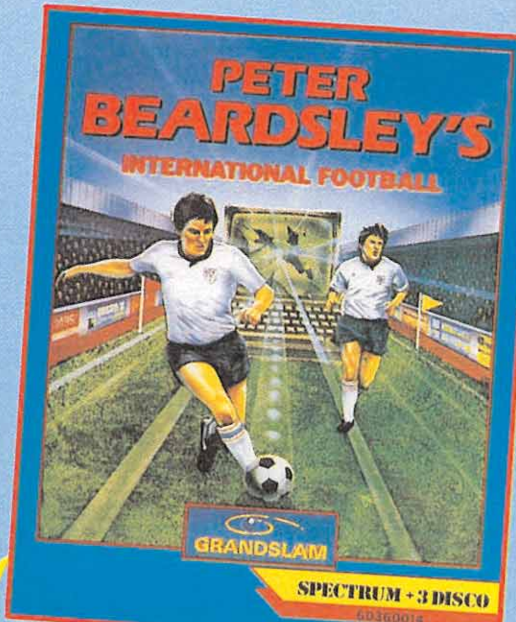




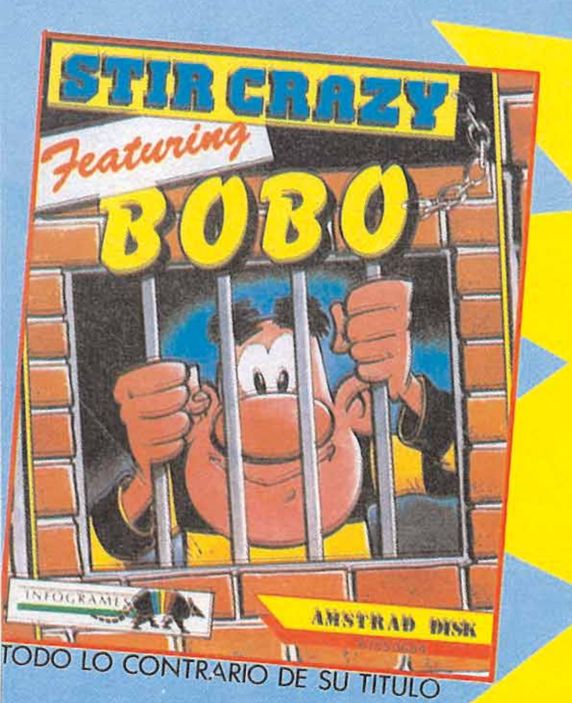
ES EL JUEGO DE LA NUEVA ERA EN PROGRAMACION



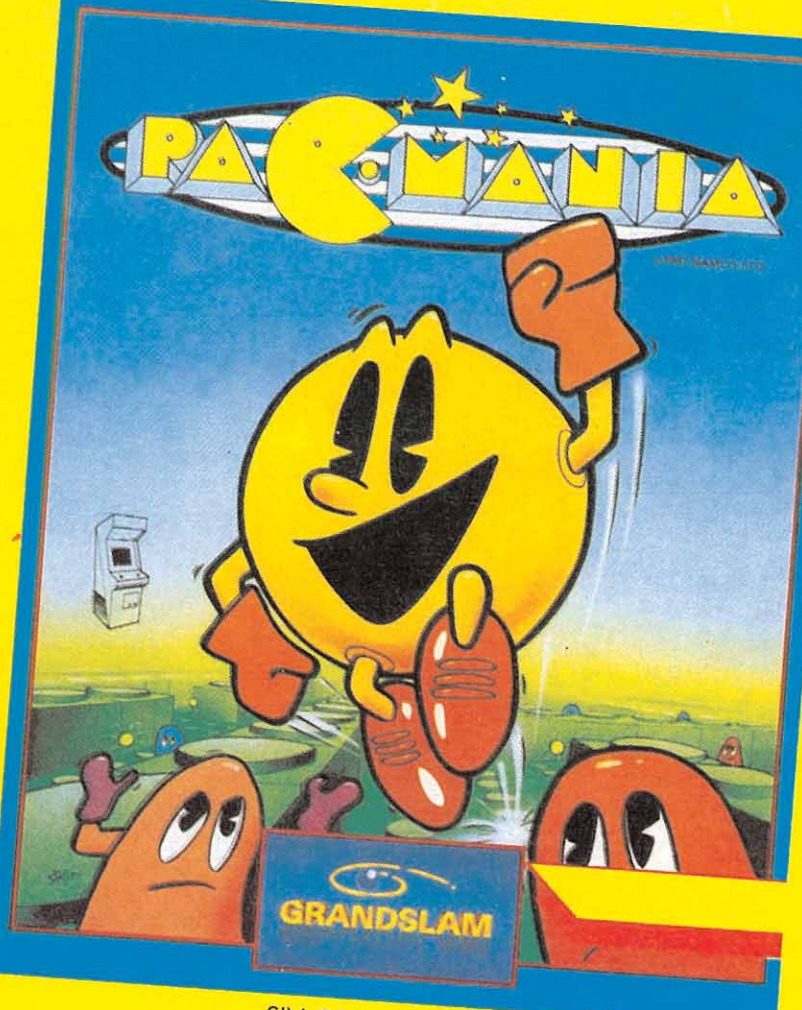
¿CONSEGUIRA PEDRO LLEGAR A TIEMPO A LA BOLERA?



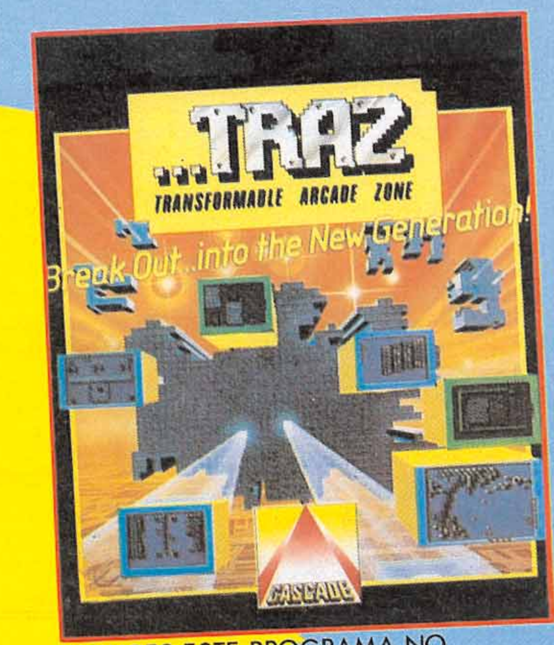
¡FUTBOL TOTAL!



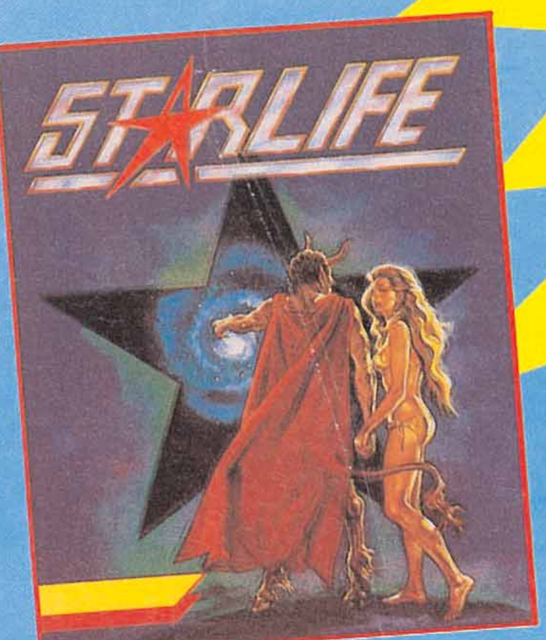
TODO LO CONTRARIO DE SU TITULO



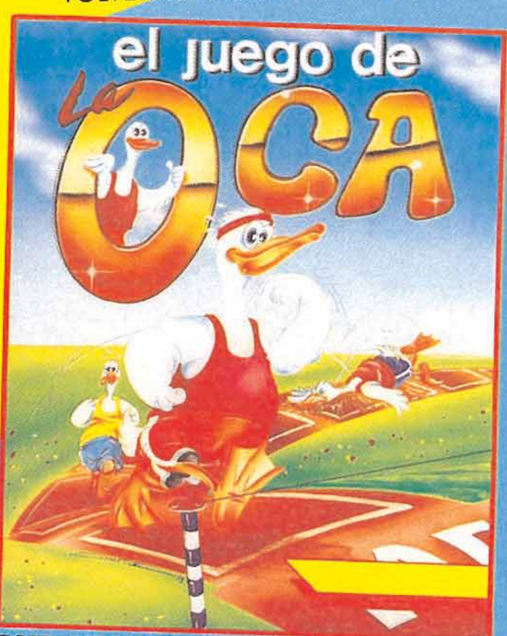
SIN COMENTARIOS



SI ELIGES ESTE PROGRAMA NO VOLVERAS A JUGAR CON "ARKANOID"



UNA VIDEO-AVENTURA EN CASTELLANO REALMENTE INCREIBLE



ESTE JUEGO ES... ¡LA OCA!




Juegos & ESTRATEGIA

SYSTEM 4

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

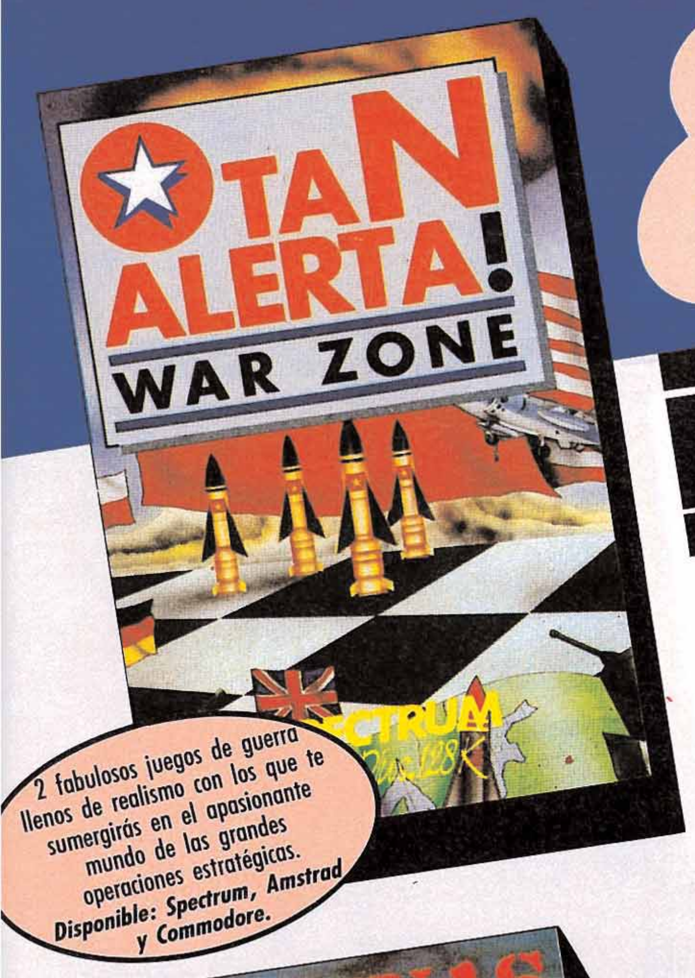
SYSTEM 4 de España, S.A. · Francisco de Diego, 35 Telef. 450 44 12 · 28040 MADRID

(+100 pesetas de gastos de envío)

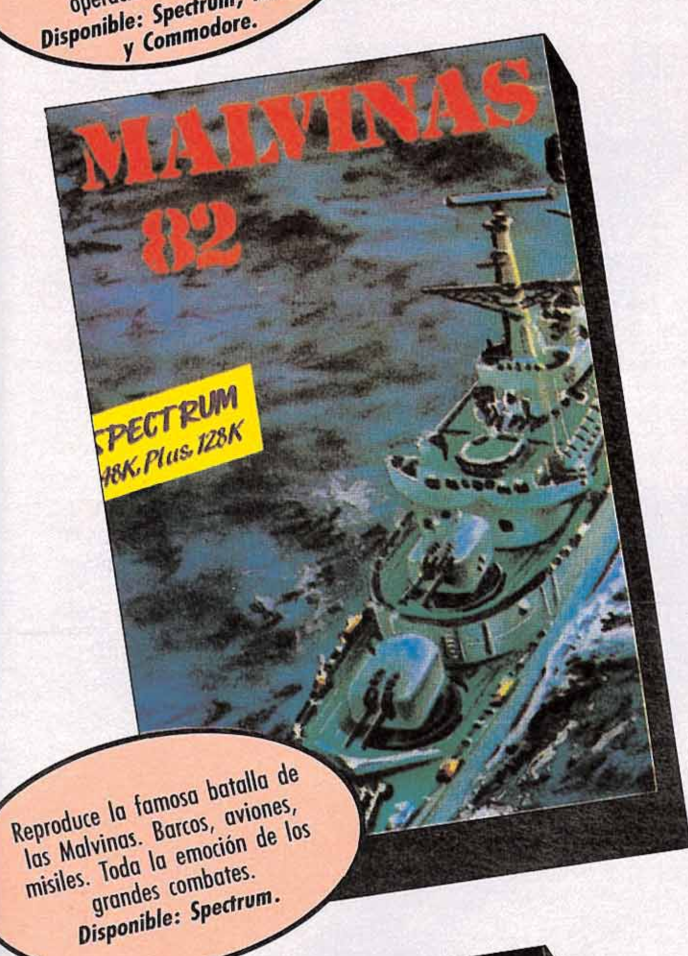
1 cinta por sólo 495 ptas.

3 cintas por sólo 1.195 ptas. (gastos de envío incluidos)

6 cintas por sólo 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)



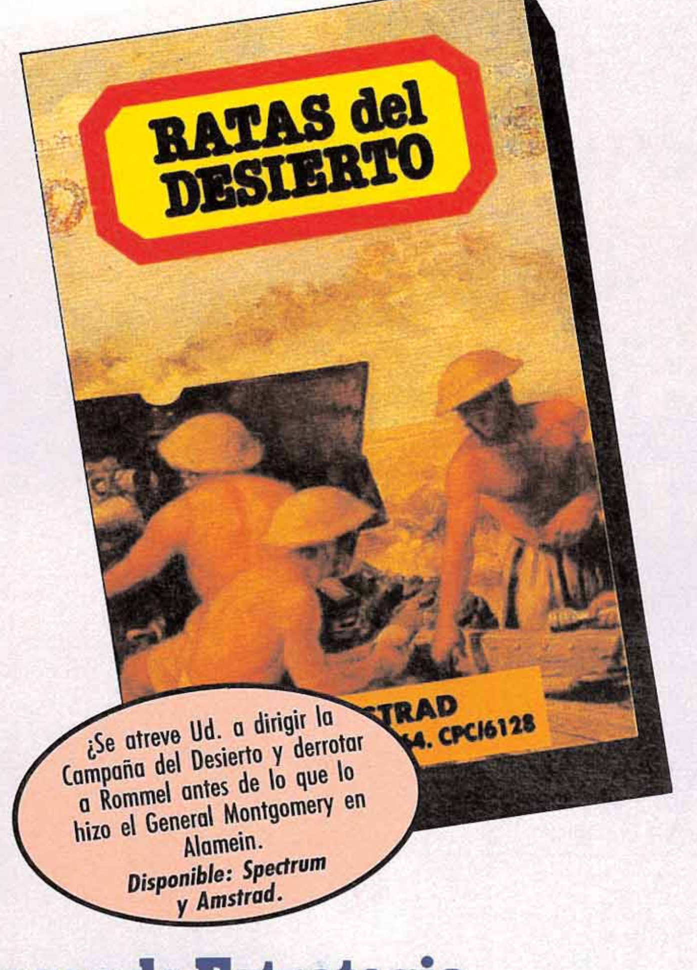
2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**



Reproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates. **Disponible: Spectrum.**

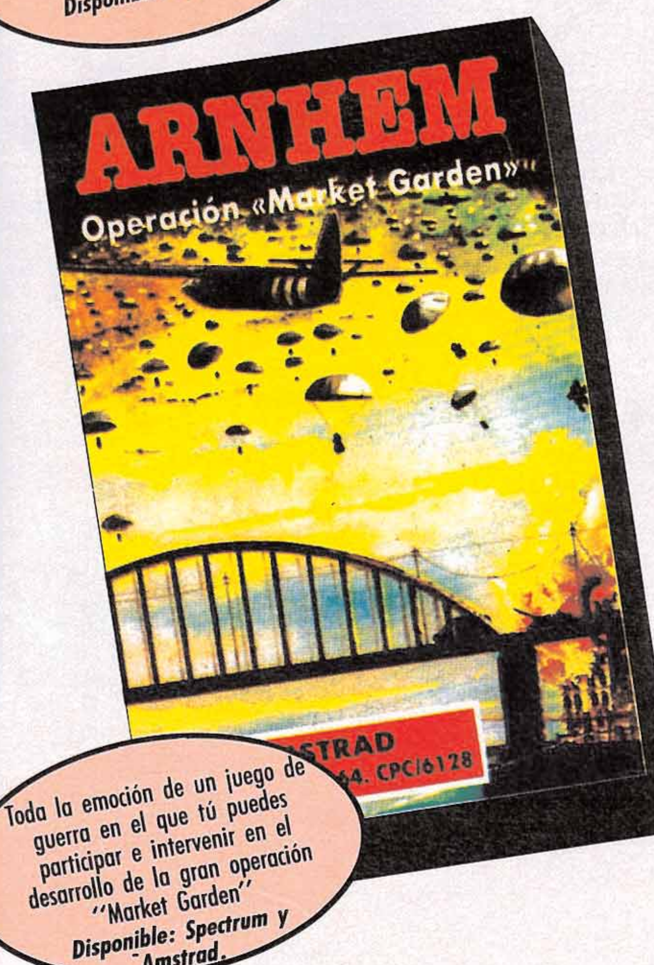


Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**



¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein. **Disponible: Spectrum y Amstrad.**

¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden". **Disponible: Spectrum y Amstrad.**



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo? **Disponible: Spectrum.**

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL...

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos nº 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ☐ **Arnhem;** ☐ **Ratas del desierto;** ☐ **Otan Alerta-War Zone;** ☐ **Elecciones Generales;**
☐ **La Batalla de Inglaterra;** ☐ **Malvinas 82**
AMSTRAD: ☐ **Arnhem;** ☐ **Ratas del Desierto;** ☐ **Teatro de Europa-War Zone;** ☐ **La Batalla de Inglaterra**
COMMODORE: ☐ **Teatro de Europa;** ☐ **La Batalla de Inglaterra**
Al precio de: **1 cinta a 495 ptas.** (más 100 ptas. de gastos de envío); **3 cintas a 1.199 ptas.** (gastos de envío incluidos); **6 cintas a 2.275 ptas.** (gastos de envío incluidos)
Nombre .... Fecha de nacimiento ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)
Formas de Pago
☐ Talón bancario adjunto a nombre de **Hobby Press, S. A.**
☐ Giro Postal a nombre de **Hobby Press, S. A.** nº ....
☐ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
☐ Mediante tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Fecha y Firma ....
(Esta oferta sólo es válida para España)

S.O.S.WARE

Pokes y Mapas
Spectrum

1. Me podrían dar los pokes de vidas infinitas para los juegos: Robin of Sherwood, Platoon, Army Moves.
2. ¿Han publicado en algún número el mapa del juego Robin of Sherwood?

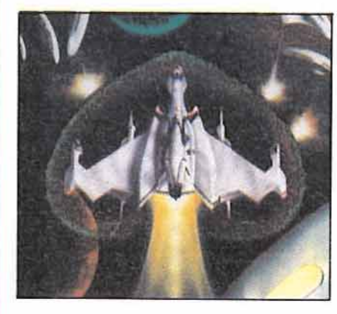
Cesar Llave Rodríguez (Madrid)

1. Los POKES que nos pides para estos juegos son los siguientes: Para Robin of the sherwood vidas infinitas POKE 49898,0. Para la primera, segunda y tercera fase de Platoon usa los siguientes pokes respectivamente:
POKE 31268,1;
POKE 29983,1;
y POKE 33063,201 con los que conseguirás ser inmortal.
Para la primera parte de Army moves los pokes:
POKE 54490,0
y POKE 54603,0 y para la segunda parte
POKE 53771,0.
2. Efectivamente el patas arriba y el mapa del juego Robin of the Serwood ha sido publicado en el micromanía n.º 12.

The Last Mission
MSX

Tengo varios problemas con el programa The Last Mission:
1. Siempre que matan a mi nave, vuelvo a empezar en el mismo nivel pero al principio.
2. Cada vez que vuelvo a pasar por una pantalla en la que anteriormente maté a mis enemigos éstos vuelven a aparecer en el mismo sitio como si nada.

Iñigo Martínez Lasala (Madrid)



Pues la verdad es que siento desilusionarte porque esos problemas que tú citas no son exclusivamente tuyos, sino que los padecemos absolutamente todos los poseedores del Last Mission. Y es que el juego es así. Que se le va a hacer.

La Pantera Rosa
Amstrad

1. ¿Cómo se puede comprar el reloj, la carta y el deportivo? ¿Por qué sólo puedo comprar el sombrero?
2. ¿Cómo puedo pasar la primera pantalla, la del sombrero?
3. ¿Me podéis dar algunos pokes?

Ángel Maelueño Condo (Málaga)

1. Para comprar el reloj, la carta y el deportivo necesitamos primero conseguir más dinero del que tenemos inicialmente (una moneda) ya que esto sólo nos da para el sombrero. La forma de conseguir dinero es desvalijar las mansiones en las que entramos a trabajar como mayordomos, con el dinero volvemos a la tienda y compramos otro objeto más caro que nos permitirá entrar a trabajar en una mansión más rica.



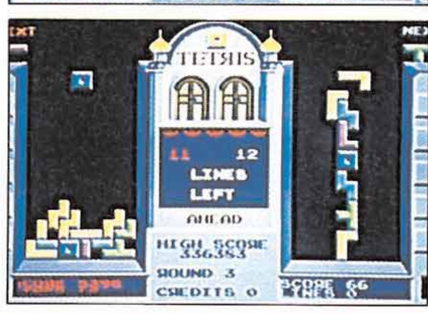
2. Para pasar la primera mansión, igual que en las demás debemos robar todos los objetos de valor que haya en la casa mientras evitamos que nuestro amo despierte o que el inspector Clouseau nos pesque «in fraganti». Disponemos de algunos objetos muy útiles para conseguir nuestro objetivo como la campanilla, la plataforma, el ladrón de plástico la pantera rosa de plástico, el balancín, el despertador y el agujero hinchable.
3. Respecto a los pokes son los siguientes:
Sonámbulo inmóvil ....&E13,&C9
Sin inspector ... &E10,&C9
Equipo de música no suena .... &4DE,0
Sin sueño .... &C66,0
Empezar en cualquier casa .... &22D3,&3A

Arcade Machine

Viejos conocidos

A veces las «espectaculares novedades» que los creadores de máquinas recreativas nos presentan no lo son tanto... Baste si no con echar un vistazo a los dos nuevos lanzamientos que este mes os presentamos: «Tetris», de Atari Games, cuyo nombre con seguridad os resultará completamente conocido, y «Missing in action», que no es ni más ni menos que la segunda parte de uno de los arcades más populares de todos los tiempos, «Green Beret».







Atari Games ha conseguido una adaptación bastante fiel del juego comercializado por Mirrorsoft.



«Missing in action» es la segunda parte, ampliada y mejorada, del superpopular «Green Beret».

Si se escribiese una pequeña obra dedicada a narrar la corta pero apasionante historia del software de entretenimiento, uno de los títulos que en esta ocasión nos ocupa, «Tetris», merecería sin duda un capítulo aparte por varias razones: por su indiscutible calidad, por haberse acreditado como uno de los juegos más adictivos jamás realizados, por ser el primer vídeo-juego diseñado en la Unión Soviética, y por haber tenido el honor de ser el primer caso en que un juego de ordenador ha dado lugar a una máquina recreativa y no a la inversa como siempre ha venido ocurriendo hasta la actualidad.

En cuanto a «Missing in action » poco que decir, excepto que se trata de una segunda parte ampliada y mejorada de uno de los arcades más adictivos y populares que han desfilado por los salones recreativos: «Green Beret». Afortunadamente, Konami no se ha conformado con realizar algo parecido a lo que hizo con la saga «Némesis» —es decir, publicar varias veces el mismo juego con distintos gráficos y efectos sonoros—, sino que ha puesto a pleno funcionamiento su potente maquinaria para realizar un espectacular arcade bélico con algunos efectos realmente buenos.

Pasemos ya sin más, a contaros más profundamente lo que estos nuevos lanzamientos nos ofrecen, que como observaréis es mucho y variado.

«TETRIS»

La máquina de la perestroika

Tras el exitoso paso por nuestros ordenadores que de la mano de Mirrorsoft obtuviese «Tetris», la prolífica compañía Atari Games decidió hacerse con los derechos para realizar una máquina recreativa basada en el juego que se ha convertido en el emblema informático de la *perestroika.*

El resultado es una máquina que respeta totalmente el desarrollo de la versión original, si bien se le han añadido algunos detalles novedosos entre los que destaca muy especialmente la opción de partida simultánea para dos jugadores, que consigue elevar aún más el nivel de adicción.

«Tetris» cuenta con tres niveles de dificultad, que harán que dependiendo de cual de ellos haya sido seleccionado las piezas a encajar caigan con mayor o menor velocidad. Sin embargo, lo cierto es que aunque escojamos el nivel más sencillo las figuras caerán a velocidad suficiente como para hacer que incluso los más versados en el manejo del juego tengan dificultades en lograr conseguir un buen numero de líneas.

Obviamente «Tetris» tiene difícil competir con los espectaculares arcades -plagados de los más llamativos efectos- que pueblan la mayoría de los salones recreativos, pues tanto su dise-



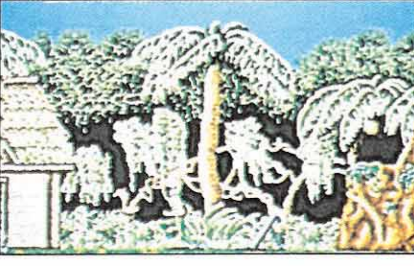
«Tetris» es una de las poquísimas máquinas que ha surgido de un juego de ordenador.

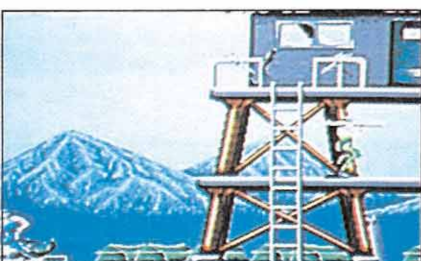
ño como su apariencia es bastante más modesta, aunque es posible que su gran capacidad de «enganchar» al jugador le haga ganar bastantes enteros en este terreno. En cualquier caso, y como ocurriera con la versión recreativa de «Trivial Pursuit», tal vez su mejor ubicación corresponda a los pubs, donde disfrutará sin duda de un mayor nivel de aceptación.

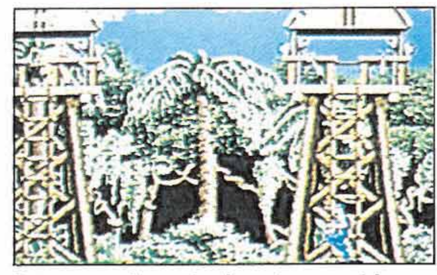
«MISSING IN ACTION»

Vuelven los Boinas Verdes

«Green Beret» es sin duda uno de los nombres legendarios dentro de la historia del software, título que se ganó tanto en su paso por los salones recreativos como en su posterior traslado a los ordenadores de 8 bits.







Esta segunda parte de este conocido arcade sigue básicamente la misma escena que encumbró a su predecesor, como uno de los juegos más adictivos y típicos de cuantos se conocen, incluyendo también la posibilidad de juego simultáneo, imprescindible en los tiempos que corren.

Básicamente era un sencillo arcade de «scroll» horizontal, que a pesar de tener un desarrollo prácticamente idéntico al de otra multitud de máquinas consiguió hacerse con las preferencias de los aficionados gracias a su elevadísima calidad sólo comparable a su tremenda «playability» (jugabilidad, por decirlo de alguna forma), cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que su creadora era ni más ni menos que la formidable compañía japonesa Konami, cuyo nombre es no menos legendario.

Teniendo en cuenta como anda últimamente el mercado de las recreativas —con segundas y terceras partes pululando por doquier— era casi de esperar que antes o después los Boinas Verdes volvieran a hacer acto de aparición, cosa que acaba de hacerse realidad con «Missing in action», la nueva producción de Konami, que no es otra cosa que una segunda parte notablemente mejorada de «Green Beret».

El juego sigue básicamente el mismo esquema de su predecesor, es decir debemos recorrer una serie de decorados —con plataformas situadas a diferentes alturas a las que podemos subir por las escaleras— que se desplazan con «scroll» horizontal unas veces hacia la derecha y otras hacia la izquierda. En nuestro caminos encontraremos diferentes peligros, desde soldados enemigos a nidos de ametralladoras, pasando por aviones capaces de destrozarnos con sus hélices o minas hábilmente situadas por el enemigo; como no todo van a ser dificultades también encontraremos diferentes armas que podremos recoger para utilizar como granadas, lanzallamas o bazookas, bastante más potentes sin duda que el machete con que en principio vamos armados.

«Missing in action» incluye además la ya imprescindible opción de dos jugadores simultáneos, lo cual se convertirá sin duda en la perdición de los bolsillos de todas las huestes «arcadianas». ¡Qué os sea leve Boinas Verdes!... ■

SUPER SONIDO SUPER PRECIO AMSTRAD



ARKANOID II — ATARI ST

```
10    REM ******************************************
20    REM ** CARGADOR VIDAS INFINITAS ARKANOID II **
30    REM ** POR: J.M.LAZO (3-9-88)               **
40    REM ******************************************
50    READ NDATOS%: REM NUMERO DE DATOS
60    FOR A%=100000 TO 100000+NDATOS%-1 STEP 2
70    READ DATO%: POKE_W A%,DATO%
80    NEXT A%
90    PRINT "INTRODUCE DISCO ARKANOID II"
100   PRINT "Y PULSA UNA TECLA"
110   GEMDOS 1
120   BSAVE "A:ARKANOID.TOS",100000,NDATOS%
10000 DATA 00528
10010 DATA 24602, 00000, 00348, 00000, 00138, 00000, 00046, 00000
10020 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 18553, 00000
10030 DATA 00366, 16188, 00009, 20033, 23695, 16188, 00001, 20033
10040 DATA 21647, 18496, 45180, 00060, 26368, 00014, 45180, 00059
10050 DATA 26344, 20729, 00000, 00364, 20473, 00007, 32766, 19449
10060 DATA 00000, 00348, 19961, 00002, 32734, 11836, 00000, 32768
10070 DATA 24832, 00142, 19072, 27392, 00130, 16999, 18553, 00007
10080 DATA 32768, 18553, 00007, 32768, 16188, 00005, 20046, 57340
10090 DATA 00000, 00012, 18553, 00002, 32736, 16188, 00006, 20046
10100 DATA 23695, 16889, 00002, 32768, 17401, 00007, 32768, 12348
10110 DATA 31743, 08920, 20936, 65532, 19449, 00000, 00356, 19961
10120 DATA 00002, 00000, 11836, 00005, 00000, 24832, 00052, 19072
10130 DATA 27392, 00040, 19001, 00000, 00364, 26368, 00024, 16889
10140 DATA 00006, 20936, 08444, 20081, 20081, 08444, 20081, 20081
10150 DATA 12476, 20081, 20217, 00006, 00000, 16188, 00076, 20033
10160 DATA 18663, 65272, 12092, 00000, 00488, 16188, 00026, 20033
10170 DATA 23695, 16188, 00000, 12045, 16188, 00078, 20033, 20623
10180 DATA 19072, 27136, 00014, 11836, 65535, 65535, 19679, 08063
10190 DATA 20085, 11833, 00000, 00514, 16999, 12045, 16188, 00061
10200 DATA 20033, 20623, 19072, 27392, 00056, 13248, 00000, 00486
10210 DATA 12046, 12039, 16185, 00000, 00486, 16188, 00063, 20033
10220 DATA 57340, 00000, 00012, 19072, 27392, 00022, 16185, 00000
10230 DATA 00486, 16188, 00062, 20033, 22671, 19679, 08063, 20085
10240 DATA 11836, 65535, 65535, 24804, 17487, 18478, 20553, 12544
10250 DATA 17487, 18478, 18765, 18176, 00000, 06981, 16722, 19265
10260 DATA 20047, 18756, 08265, 18720, 10322, 17750, 17742, 18245
10270 DATA 08271, 17952, 17487, 18473, 03338, 22089, 17473, 21280
10280 DATA 18766, 17993, 20041, 21569, 21280, 20559, 21050, 08266
10290 DATA 11853, 11852, 16730, 20237, 02570, 20565, 19539, 16698
10300 DATA 03338, 17969, 08272, 16722, 16672, 22089, 17473, 21280
10310 DATA 18766, 17993, 20041, 21569, 21261, 02630, 12832, 20545
10320 DATA 21057, 08266, 21829, 18255, 08270, 20306, 19777, 19483
10330 DATA 26112, 00000, 00002, 09740, 23068, 12334, 06154, 06144
10340 DATA 12592
```

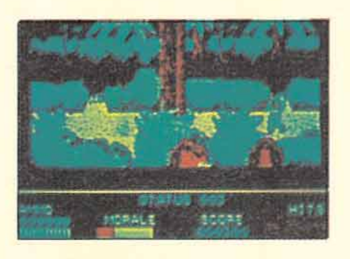
INSTRUCCIONES DE USO: Teclear el listado con el St Basic y ejecutarlo, introduciendo en ese momento el disco original de Arkanoid Ii con la protección de escritura retirada. El cargador creará un fichero «Arkanoid.Tos» que debe ser ejecutado desde el Gem para obtener vidas infinitas.

PLATOON — PC

```
10 REM ----------------------------------------
20 REM Cargador de PLATOON por Jesus Perez Sicilia
30 REM ----------------------------------------
40 REM
50 N$ = "CPLAT": NB = 200: NL = NB / 20: DIM BYTE(NB)
60 A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
70 COLOR 6, 0, 0: CLS
80 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
90 CP = 0
100 FOR W1 = 1 TO NL
110 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
120 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
130 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
140 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
150 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)
+55*(A2>57)
160 BYTE(CP) = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BY
TE(CP): CP = CP + 1
170 NEXT W2
180 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN DATAS";
 W1: LOCATE 22, 1: STOP
190 NEXT W1
200 LIN = 9: K = 255
210 LOCATE 1, 30: COLOR 7: PRINT "Cargador   P L A T O O
N"
220 LOCATE 3, 23: COLOR 2: PRINT "(C) J.Perez Sicilia 89"
: COLOR  6
230 LOCATE  9, 25: PRINT "Vidas infinitas (s/n) ? ..: s"
240 LOCATE 11, 25: PRINT "Moral infinita (s/n) ? ...: s"
250 LOCATE 13, 25: PRINT "Disparos infinitos (s/n) ?: s"
260 LOCATE 15, 25: PRINT "Inmune a trampas (s/n) ? .: s"
270 LOCATE 17, 25: PRINT "Juego sin enemigos (s/n) ?: s"
280 LOCATE 19, 25: PRINT "Disco para salvar cargador: b"
290 GOSUB 500
300 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(57) = K: BYTE(61) =
 K: Y$ = "n"
310 GOSUB 520: GOSUB 500
320 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(65) = K: BYTE(69) =
 K: Y$ = "n"
330 GOSUB 520: GOSUB 500
340 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(73) = K: Y$ = "n"
350 GOSUB 520: GOSUB 500
360 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(77) = K: Y$ = "n"
370 GOSUB 520: GOSUB 500
380 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(83) = K: BYTE(87) =
 K: Y$ = "n"
390 GOSUB 520: GOSUB 500
400 IF X$ = CHR$ (13) THEN X$ = "b"
410 Y$ = X$: U$ = X$: GOSUB 520
420 LOCATE 22, 26: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si
es correcto "
430 COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN RUN
440 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
450 OPEN "O", #1, U$+":"+N$+".COM", NB
460 PRINT #1, COD$
470 CLOSE
480 CLS
490 SYSTEM
500 Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17): CO
LOR 6: X$ = INPUT$(1)
510 RETURN
520 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  ": LIN = LIN + 2
530 RETURN
540 REM
550 DATA "0E58892E90018C169401892692018ED88EC08D16", 1918
560 DATA "9601C7069F01EA1CC706A101EA1C8D1E9F01B44B", 1993
570 DATA "B003CD21724AB81B228ED8BB9090891EC93E891E", 2280
580 DATA "CB3E891EED3E883EEC3E891E643DC7069039C300", 2156
590 DATA "891E6F18891E7118B8DA1C8ED88EC0B8DC218ED0", 2515
600 DATA "BCE80329C08BD88BD38BEA8BF58BFEEA00001B22", 2806
610 DATA "8D16A301B409CD210E1F8B2E90018B2692018E16", 1617
620 DATA "9401CD20000000000000613A5C6F2E6578650000", 1112
630 DATA "0000002A2A2A204520522052204F2052202A2A2A", 838
640 DATA "0D0A24000000000000000000000000000000000", 59
```







INSTRUCCIONES DE USO: Teclear el listado Basic y salvarlo en un disco con la orden

SAVE ''CPLAT

Ejecutar el programa y seleccionar las ayudas pulsando s, n o cualquier tecla para elegir la opción por defecto, así como la unidad de disco donde se almacena el cargador con extensión .COM (por defecto la unidad B:). Una vez configurado, el cargador proporciona las ayudas elegidas hasta que volvamos a modificarlo con el programa Basic.

Introducir el disco original de Platoon en la unidad A: y el disco que contiene el cargador en otra unidad, supongamos la B:

Estando seleccionada como unidad por defecto la A:, teclear:

A >C <INTRO>

A >B:CPLAT <INTRO>

Para seleccionar de nuevo las ayudas para el juego, basta con volver a ejecutar el programa Basic con una orden del tipo

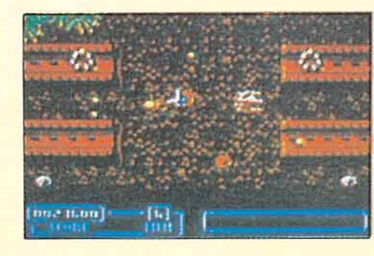
A > GWBASIC B:CPLAT

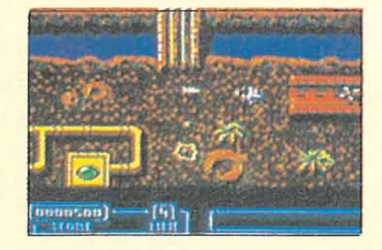
con el disco de GW-BASIC introducido en la unidad A: y el disco con el programa Basic en la unidad B: Así se crea un nuevo cargador.

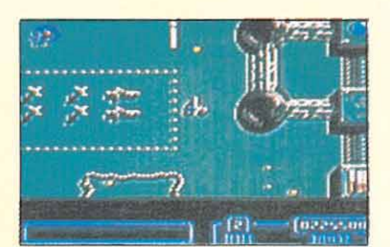
SPITTING IMAGE — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Spitting Image
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF1B:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum< >2111 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,&B6
50 INPUT"Inmune a los golpes";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF06,&A7:POKE &BF0B
,&C9
60 INPUT"Los enemigos mueren solos (para
 ver el  final del juego)";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF10,&37:POKE &BF15,&C
9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!
",&81DB:POKE &820C,0:POKE &820D,&BF:CALL
 &81DB
90 DATA 3E,35,32,F3,36,3E,DD,32,9,34,3E,
21,32,A,34,3E,DD,32,1D,34,3E,21,32,1E,34
,C3,C0,14
```

MARAUDER — COMMODORE







```
10 REM ** CARGADOR MARAUDER (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272TO304:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS< >4522THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE293,44
40 INPUT"BOMBAS ILIMITADAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE296,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MARAUDER Y PULSA LA TECLA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,248,162,151,160,181,141,202,4,142,203,4,140,204,4
110 DATA 96,169,173,141,106,36,141,248,18,108,252,255,70,86,67
```

HELLFIRE ATTACK

COMMODORE

```
1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=272TO319:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
5 IFS<>4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)";A$:IF
A$="N"THENPOKE301,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA":POKE198,0
10 IFPEEK(198)=0THEN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
40 DATA131,72,169,1,141,132,72,76,48,7
1,169,0,141,176,34,169,96
50 DATA141,11,48,169,173,141,35,49,76,
5,6,74,68,83
```





NAVY MOVES

MSX



PARTE 1

```
10 IF INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REEN0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
 MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"------
----------------------------":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inminidad minas":PRINT"3- M
otojet no se choca":PRINT"4- Inmunidad
misiles":PRINT"5- Inmunidad tiburones":
PRINT"6- Inmun.disparos de buzos":PRINT
"7- Inmunidad pulpos":PRINT"8- Empezar"
:PRINT:PRINT"Pulsa (1-8).":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="8" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha el c
assette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLO
AD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD7C:A=
USR(A):BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD8E:A=USR(
A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 7:READ B1,B2,B3,C1,C2,C3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,C1:POKE B2,C
2:POKE B3,C3
110 NEXT I:DEFUSR=&HDDA0:A=USR(A)
120 DATA 38249,38250,38250,0,0,0,41948,
41948,41948,201,201,201,48173,48174,481
75,0,0,0,45435,45435,45435,201,201,201,
45480,45480,45480,201,201,201,40908,409
09,40910,0,0,0,45517,45517,45517,201,20
1,201
```

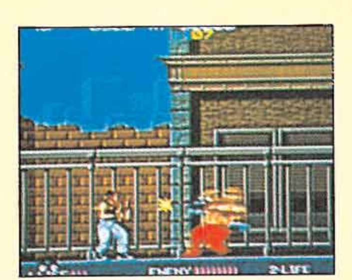
PARTE 2

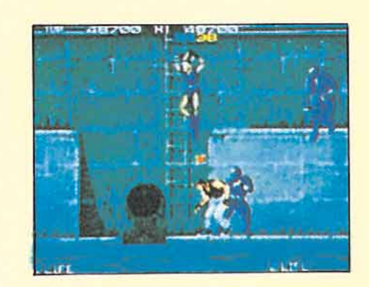
```
10 IF INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REEN0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
 MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"------
----------------------------":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmunidad":PRINT"2- B
alas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"P
ulsa (1-4).":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="4" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
 es 53817.":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l cassette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":
BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDEA8
:A=USR(A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 3:READ B1,B2,B3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,0:POKE B2,0:
POKE B3,0
110 NEXT I:DEFUSR=&HDEBA:A=USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584
```

DRAGON NINJA

COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*      DRAGONNINJA              *
4 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 :
8 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTCHR$(147
)
9 FORN=365TO405:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
10 IFS<>5174THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
11 INPUT"VIDAS INFINI·TAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE386,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE396,44
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
15 :
16 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N16
17 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
18 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
128,141,187,3,169,1,141,188
19 DATA3,96,169,173,141,122,128,169,0,1
41,76,130,169,255,141,208,155
20 DATA238,32,208,96,74,68,83
```





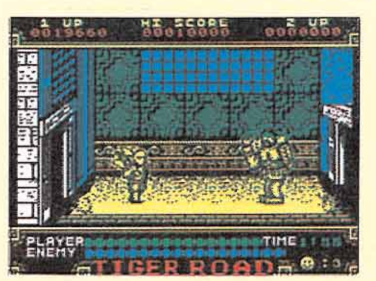


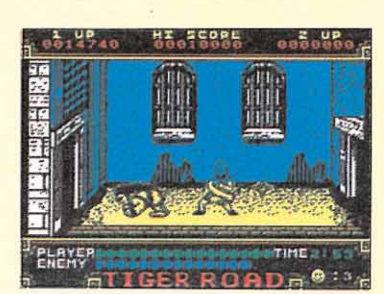
POWER PYRAMIDS

COMMODORE

```
1 REM ********************************
2 REM *                              *
3 REM *        POWER PYRAMIDS        *
4 REM *                              *
5 REM *      (CINTA)                 *
6 REM *                              *
7 REM *           JOSE DOS SANTOS    *
8 REM ********************************
9 FORN=272TO335:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>6263THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 PRINTCHR$(147):INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,44
12 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)"
;A$:IFA$="N"THENPOKE322,44
13 PRINT:INPUT"NIVEL INICIALá(0-2)";N:
POKE326,Z
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKE53280,PEEK(162):IFPEEK(198)=0TH
EN15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,169,76,141,183,2,169
,35,141,184,2,169,1,141,185
18 DATA2,96,169,48,141,35,12,169,1,141
,36,12,76,2,12,169,61
19 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
6,128,181,169,173,141,204,13,141
20 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,8,10,74
,68,83
```

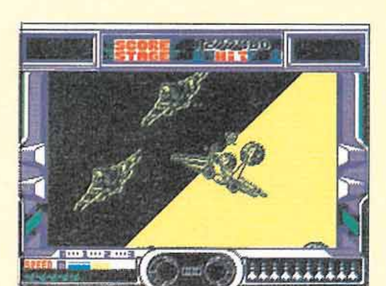
TIGER ROAD — COMMODORE

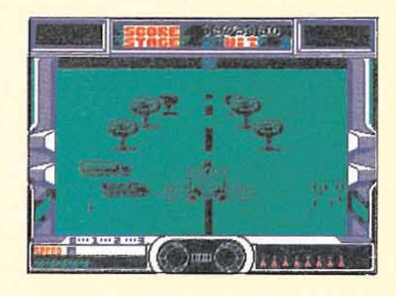





```
1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOS SANTOS 1989
3 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
4 FORN=0TO44:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IFS<>5060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE290,44
7 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE293,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:POKE308
,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
10 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
12 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,76
,141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA169,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83
```

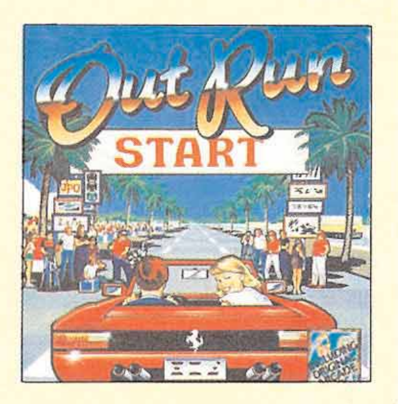
AFTERBURNER — MSX





```
10 'AFTER BURNER
20 'M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H8700 TO &H8756:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 7430 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-
10) ";A:IF A<1 OR A>10 THEN GOTO 50
60 POKE &H8752,A:LOCATE 1,22:INPUT "VID
AS INFINITAS (S/N) ";A$:IF A$="S" THEN
POKE &H8753,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "MUNICION INFINITA
 (S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &H8754,
1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
 PLAY":BLOAD"CAS:",&H800:DEFUSR=&H8700:
A=USR(A)
90 DATA 21,E,87,11,E0,F4,1,48,0,ED,B0,C
3,E0,F4,21,F9,F4,22,4C,8A,3E,C3,32,4B,8
A,21,0,88,11,0,80,1,CC,6,ED,B0,C3,0,80,
3A,52,87,32,54,62,3A,53,87,A7,28,C,21,0
,0,22,2,67,22,4,67,22,6,67,3A,54,87,A7,
28,A,21,0,0,7D,22,76,63,32,78,63,C3,0,1
,5,0,0,C9,1B
```

OUT RUN — MSX

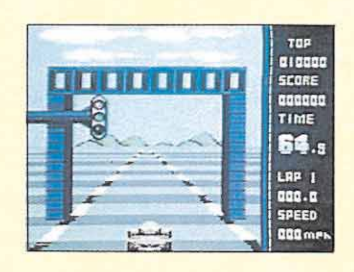


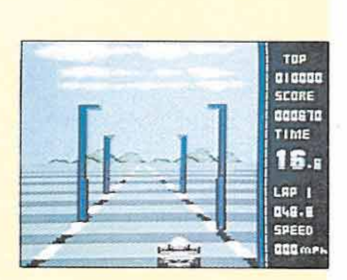

```
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H85E0 TO &H85F3:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 2303 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,21:INPUT "TIEMPO INFINITO (
S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &H85F3,1
60 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"CARGANDOSE OUT
RUN":BLOAD"CAS:":POKE &H9086,&HE0:POKE&
H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
100 DATA 3A,F3,85,A7,28,A,AF,32,84,8F,3
2,BC,97,32,41,9A,C3,85,A6,0
```

SPITTING IMAGE — COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *
4 REM*        SPITTING IMAGE        *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 :
8 POKE53281,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
9 FORN=288TO415:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA":PRINT"GANAR (1-255)";:INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT:INPUT"NUNCA PIERDES (S/N)";A$
:PRINT:IFA$="N"THENPOKE380,44
14 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)";N:P
RINT:POKE399,N
15 INPUT"ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)";N:P
RINT:POKE408,N
16 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN17
18 SYS288
19 :
20 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
21 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
22 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
23 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141
,222,3,169,107,141,223,3,169
24 DATA1,141,224,3,76,0,4,169,169,141,
92,11,169,3,141,93,11
25 DATA169,234,141,94,11,169,173,141,2
42,12,169,32,141,208,40,169,151
26 DATA141,209,40,169,1,141,210,40,169
,40,141,204,40
27 DATA238,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83
```

WEC LE MANS — COMMODORE






```
1 REM  WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381TO411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
9 DATA3,96,169,173,141,146,152,173,32,
208,96,74,68,83
```

MADRID CELEBRÓ LA FERIA DEL VÍDEO

IBERVÍDEO 89



Durante unos pocos días, los madrileños pudieron asistir a una especie de vídeoclub gigante con centenares y centenares de películas que escoger, a cuál más importante, a cuál más nueva y a cuál más comercial. Era fácil perderse ante tanta carátula famosa entre la que se encontraban películas estrenadas en las salas cinematográficas hace menos de medio año.

Como esta feria la organizan las empresas editoras y distribuidoras, poseedoras de todo tipo de derechos legales sobre propiedad industrial e intelectual, en Ibervídeo 89 no sólo hubo películas, también muchos lloros por la facilidad con que estos derechos son despreciados en nuestro país.

En Ibervídeo 89 también hubo sitio para la curiosidad, la anécdota y las cifras. Un par de ejemplos: en el mundo sólo Estados Unidos, Japón y Gran Bretaña ven más películas en vídeos caseros que España; y aquí se han vendido ya cerca de cuatro millones de aparatos.

Curiosamente, salvo error u omisión, no asistió ningún ministro a la feria, ni siquiera el de cultura. ■

LA UNIÓN DEL DISCO COMPACTO Y EL VÍDEO

LA NUEVA ERA



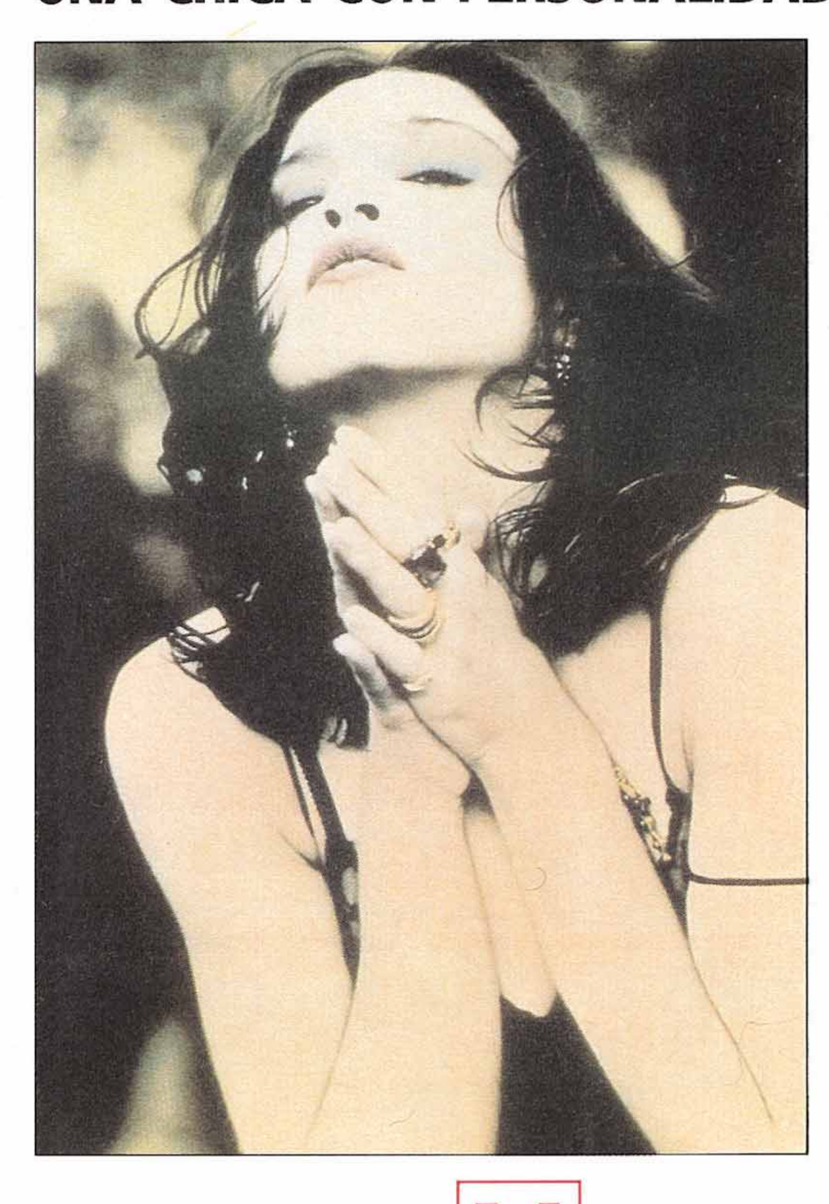
Las clásicas cintas de vídeo que la mayoría de nosotros poseemos en nuestras casas llevan camino de ser reliquias del pasado. Otro tanto se puede decir de los discos de vinilo, que ya han empezado a ser sustituidos por esos pequeños discos compactos que, a su calidad como elementos portadores de sonido, unen la ventaja de ser fabricados a prueba de manazas y de hermanos pequeños, que no tienen otra cosa mejor que hacer que poner sus lindas manitas pringadas de barro sobre los surcos de nuestros cantantes favoritos.

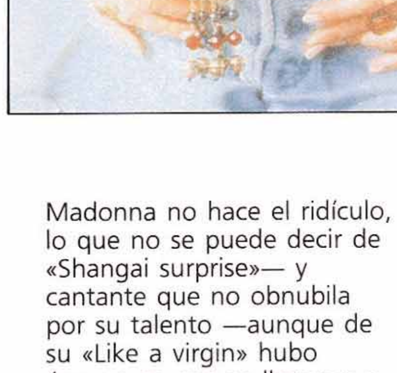
Y es que las grandes multinacionales como Sony o Phillips ya han empezado a comercializar en Europa reproductores caseros de videodiscos. En nuestro país, los primeros que se vieron no tenían nada de caseros; eran la versión moderna de los viejos jucke-box: disco compacto más clip musical reproducido en una pantalla tras la correspondiente introducción de monedas.

Los nuevos y primeros modelos de reproductores caseros de videodiscos son de tamaño similar al de los caseros convencionales y se conectan sin dificultad a la cadena de música o al televisor. La calidad de reproducción de estos pequeños discos metálicos esta a años luz de las cintas que todos conocemos y, para colmo, igual que en el caso del disco compacto, su duración es teóricamente indefinida. En Estados Unidos ya se han empezado a comercializar títulos de películas famosas con esta tecnología, lo mismo que en algún país europeo. De momento, su fallo consiste en que todavía no es posible grabar y borrar en estos vídeo-disco compactos..., pero todo se andará. ■

MADONNA

UNA CHICA CON PERSONALIDAD





Ya lo tenemos aquí otra vez. La madonnamanía vuelve a guiñar el ojo a medio mundo gracias a «Like a prayer», con escándalo religioso, con erotismo, con campaña publicitaria orquestada (carísima por cierto), con imitaciones de las adolescentes y con cientos de miles de copias del disco vendidas en todo el mundo hasta la fecha. Nadie puede negar que esta chica tiene gancho, poder de comunicación y personalidad. Nadie puede negar que ha sabido sacar partido hasta del poro más íntimo de su piel, en el sentido más literal de las palabras.

Imagen coqueta y descarada, de chica sin complejos que no se corta ante nada ni ante nadie, ha sabido explotar a fondo su imagen de muñeca ingenua y picante. Actriz mediocre —aunque «Bucando a Susan desesperadamente» sea una comedia con momentos aceptables en la que Madonna no hace el ridículo, lo que no se puede decir de «Shangai surprise»— y cantante que no obnubila por su talento —aunque de su «Like a virgin» hubo épocas en que se llegaron a vender 75.000 copias diarias en 1985—, Madonna Louise Ciccone Penn es toda una estrella.

Y es una estrella porque ha sabido convertirse en un espejo sobre el que se reflejan millones de «madonnitas» de todo el mundo. Criticada como objeto sexual hasta por una su hermana suya (militante trotskista americana que suele quedar la última en cuantas elecciones se presenta), a ella no le importa mientras maneja con mano ferrea su carrera y sus inversiones (acaba de firmar un contrato como productora con Columbia y pronto lo hará con otras distribuciones multinacionales de la industria del cine).

Es el prototipo de ídolo de los 80. A diferencia de Marilyn Monroe, no se deja manipular, y cuenta entre sus encantos con un evidente buen gusto para elegir un «look» atrayente y sugestivo (todavía se recuerda de su última gira europea el abrumador vestuario que exhibió). Comparada con los modelos femeninos de otras épocas (la ursulina o la madre y amante esposa, el ama de casa o la chica de buena familia), el símbolo Madonna es la prueba más palpable de que la sociedad occidental avanza y cambia. Y bien que lo agradece desesperadamente esta chica de 31 años, huérfana de madre a los seis, que con una fuerte personalidad se ha hecho a sí misma (y a sus circunstancias). ■

«LAS AVENTURAS DEL BARÓN MUNCHAUSEN»

LOCURA SIN FIN





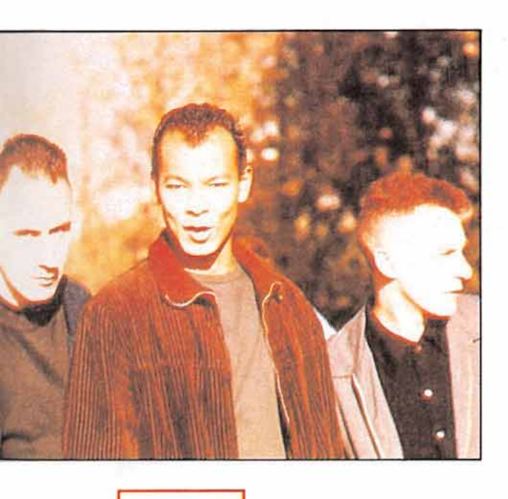
Terry Gilliam, integrante de los disparatadísimos Monty Phyton, es el director de una de las películas más tremedamente locas de la temporada. «Las aventuras del barón Munchausen», basada en este personaje literario que es todo un clásico en Gran Bretaña y que encarna en el film el actor John Neville.

Karl Friedrich Hieronymus, el barón Munchausen es un tipo nacido en el siglo XVIII cuya nariz, si creciera como la de Pinocho cuando cuenta una mentira, daría cincuenta mil trescientas catorce veces la vuelta a la tierra y todavía le sobraría un cacho. Pero además, tan aranero barón, no duda en subirse a un globo fabricado con pololos de mujer, es atacado en la luna por un espárrago gigante, devorado por un monstruo marino, derrota a los moros, viaja al centro de la tierra y frecuenta amistades como un enano que sopla más fuerte que un huracán o un tuerto que ve mejor que un «cuatro ojos».

Y eso no es todo... en «Las aventuras del barón Munchausen» pasan muchas más cosas, a cual más fantasiosa y sorprendente. Es una locura de película que, en contra de lo que pudiera parecer, hay que tomarse muy en serio, como las de los hermanos Marx, la Pantera Rosa, los Monthy Phyton o las novelas de Michael Ende. ¡Ah...!, y Sting aparece en alguna pequeña escena. ■

NÚMERO UNO DE LAS PISTAS DE BAILE

FINE YOUNG CANNIBALS



No hace mucho que se ha editado en nuestro país el segundo disco grande de Fine Young Cannibals, «The raw & the coocked». Ellos son un trío inglés que ha sabido repartirse muy bien los papeles. Por un lado están el guitarrista Andy Cox y el bajista David Steele, encargados de la parte musical del invento. Por otra Roland Gift, el elemento de color y la voz de la banda. Agitados, removidos y mezclados producen unas canciones, unas veces rítmicas y danzarinas y otras tranquilas, suaves y pegadizas, que se venden en todo el mundo como rosquillas.

A su talento como cantante de Fine Young Cannibals, Ronald Gift une unas posibilidades como actor cinematográfico que va ha demostrado en un par de películas. Además, el chico es simpático, queda muy bien en las fotos y sabe poner una encantadora sonrisa cuando algún fan le pide una autógrafo. Dicen las biografías oficiales (que ya se sabe que por el hecho de ser oficiales cuentan historias bellísimas) que Andy y David tardaron varios años en encontrar una voz como la suya después de recorrerse, husmear y poner anuncios en la prensa musical de ambos lados del Pacífico. Poco importa que la versión de la biografía oficial sea toda la verdad y nada más que la verdad, el caso es que dieron en el clavo.

El resultado han sido canciones como «Johnny come home» o la reciente «She drives me crazy» (cuyo vídeo ha sido realizado por el francés Philippe de Corffle, un verdadero mago en la materia). Que nadie espere, por ahora, verlos actuar en directo. Que tampoco nadie se deje invitar a comer por ellos (son vegetarianos). Limitaos a escuchar sus discos en casa o en la discoteca y, sobre todo, no olvidéis que son sólo castillos en el aire, fantasías pop muy bien realizadas sin «chicha ni limona», pero... con sentido del ritmo. Soul con adjetivos de colores, a mitad de camino entre la sofisticación y la popularidad. ■

VIAJA CON TOPO



WELL'S & FARGO

Para empezar, el Lejano Oeste. Un país y una época en el que viajar significaba riesgo... y ahí estás tú. Como conductor de la legendaria Well's Fargo, la diligencia que hacía el más peligroso recorrido de todo el Oeste. Tendrás que llevar a tu pasajero sano y salvo hasta el final del recorrido. ¡Te va en ello la cabellera, rostro pálido!

TUAREG

Un recorrido por el enigmático Marrakech de 1900. Un viaje que te llevará a la aventura de adentrarte en la intrincada Kashba, donde encontrarás amigos y enemigos, que ayudarán o dificultarán tu búsqueda de Ait-Amar, la bella hija del Sultán. Un mundo fascinante bajo el hechizo de la Media Luna.

ROCK & ROLLER

Un viaje por carretera puede ser lo más divertido o lo más peligroso de este mundo. Cuando decidiste hacer las maletas y pasar un fin de semana fuera no podías ni imaginar lo que se te venía encima... Ahora todo depende de tu habilidad como conductor.

SCORE 3020

Has echado una moneda en el Pin-Ball de tu barrio y la máquina se ha vuelto loca. La bola no recorre el camino acostumbrado, sino que viaja a través de los valles, ríos, montañas, lagos... y rebota contra puentes y bosques. Todo es irreal y tú sigues jugando mientras todo se transforma.



UNA EMOCION EN CADA JUEGO...

DISTRIBUIDO POR



C/ SERRANO, 240 · 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58